GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

2018.12

Vol. 69

UCG

游戏人



游戏艺术大搜罗

特大号

秘密花园

年末佳作设定原画一次看个够

刺客信条 奥德赛·杀手47 2

古墓丽影 暗影·漫威蜘蛛侠

战地5·灵魂能力系列

本期主打

两位名宿一东一西 传奇人生细细历数

●煮酒论金庸——一代文豪面面观

●斯坦·李——再见"龙套之王"

斑斓之书

Who Dares Wins

SAS伊朗大使馆包围战

传世之书

Quest Failed

迪士尼那过早诞生与破碎的

VR梦

15th GAMER

15th ANNIVERSARY

中国主机游戏访谈录 20年·50人

全彩正16开256页+DVD光盘



- 中国主机媒体历史上最大规模的访谈实录
- 20年·18主机 | 20年·100佳作
- 主机游戏20年大事记 | 20年大数据 | 光影游年

主机游戏有一天会退出历史舞台吗？主机游戏在中国会繁荣起来吗？上千万的玩家、少数的从业者、媒体人、商家、撰稿人……他们是怎样走过了之前的20年，又会如何看待未来？

我们请来了国内数十位离主机行业最近的游戏人，在UCG20周年之际，一起聊聊心里话。希望这本书是对先行者们年轻时代的纪念。

访谈来自——

bubu / D·S / FantasySnake / Fei
GOUKI / XYZ / Quin / Sai / SIMON
snoopys / Vega（张弦） / voodoo / 安安
八重樱 / 白夜 / 曹纲 / 曹筠武 / 方寸 / 高鸣
黑桐谷歌 / 火狼 / 纪学锋 / 雷电 / 李济潇
刘波 / 刘宵 / 六段音速 / 卢小旭 / 陆群伟
栾东 / 吕呈尧 / 马伯庸 / 马明 / 玛娜 / 女流
软体动物 / 纱迦 / 胜负师 / 添田武人 / 田健
稀饭 / 杨晓 / 杨雪飞 / 姚姚丸 / 于浩淼
羽毛 / 张腾岳 / 张勇 / 赵林 / 赵夏 / 周行文
（按 姓名/ID 升序排列）

定价 58元 包邮

UCG创刊20周年纪念专辑 现已上市

淘宝端扫码购买



15th GAMER
15th ANNIVERSARY

痛并快乐着

大约是去年 10 月中旬的时候，我爸因为身体状态看着不对劲，被我叔叔拉着去做了一次身体检查，结果一出来，发现是肝癌。检查后医生给了一个不太乐观的结论：中期。虽然从医学角度上来说这么讲不太严谨，但在我看来，那就是康复率和致死率都是 50%，要赌命了。

事实证明，我爸命还是比较大的，一个多月的治疗，手术成功切除了面盆那么大的一个肿瘤，前前后后花了好几个月去康复，后面还又动了一次手术，总算是把病况控制在良好的状态了。现在我爸没事就上健身房撸铁，手臂可能比我还壮，而且他第二次手术做完的时候，麻药刚过就开始玩手机，也是心大得不行。

但作为日夜在那段时间陪在他身边的人，我却觉得自己快死了。医院是个很可怕的地方，住院部则汇聚了那里最浓郁的负面情绪，每一个躺在病床上的人都在拼命渴求生机，每一个陪伴在他们身旁的家属都像是被架在行刑台旁边的观众，围观着死神的镰刀在病人头顶上挥舞，不知道哪一下就会突然落到他们身上。

所以那短短一个月的时间里，耗空了我那原本就因为连续出差和长期性熬夜而虚弱不堪的身体，每一天都是精力和健康上的入不敷出，手臂和脚部抽筋、感冒还有喉咙肿胀等问题连续来袭，直到一眨眼后就过去了一年多的今天，我也没有完全恢复过来。

我当然没什么好抱怨的，照顾至亲本来就是为人子女的责任，但这个过程让我明白了很多关乎人生质量的问题，例如除了金钱，连身体状态也是一个成年人的常规蓄备，我们不能随时把自己透支到差一点就会累倒的状态，否则一次不可控的意外就足以让我们亏空到负数。正如我们不能每月都是月光，否则一次急需用钱就可能让我们负债累累。而且钱可以赚回来，健康就很难了。

但更重要的是，作为一个常年把自己泡在游戏、漫画和书籍当中的人，我发现自己从来没有好好面对过痛苦，体会过其中的深意。而我爸的这次大病，算是人生特意为我准备的一次严厉的补课。

想要活着，痛苦是不可避免的，当我们过了 30 岁，这个道理就开始越发明显了。身体机能下降，年轻时的坏习惯逐渐积累成病痛，精力衰退，工作任务却越来越重，时间的消磨终究超过了身体的自我修复，往后的每一天，都是流失和亏损，一开始不明显也不显眼，等我们意识到的时候已经无力阻止，甚至是滚雪球般不断恶化。

这是其中一种痛苦，是往日不再的懊恼，是机遇逐渐减少的紧迫，也是听到死亡钟声的恐惧。

但在万般折磨当中，在那些因为咳嗽、噩梦和突如其来的不适而醒来的夜晚里，我找到了另一种痛苦。

先是每次只持续 10 秒的平板支撑，然后是甚至不能连续做到 10 个的俯卧撑，接着是还不太得要领的卷腹。每一次都伴随着那些久不运动的肌肉传来的疼痛，不是年轻时趁着冲动连续剧烈运动后的酸痛，而是实实在在的疼痛，就像是把一个个锈死的齿轮重新转动起来，它们每一个都在发出抗议，每一个都拒绝改变现状，固执地想要维持着目前的样子。

这一场自己和自己之间的较量，在之前的好几年里，都是懒惰的那个我笑到了最后。这不难理解，我当时不怎么需要痛苦，但却对娱乐有着超过必要的需求。

而这次，起码我坚持了一整年，不算久，但也算是破了自己的纪录了。

归根究底，我认为这个习惯得以成立，是因为我需要用一种痛苦，去抵消另一种痛苦出现的可能性。

躺着等待医生和命运去抉择我们的生死，是一种不可控的、无力的痛苦。用看似没必要的重复肢体运动来撕裂肌肉，驱动呼吸系统高强度运作，是一种可控的，甚至是必要的痛苦。

我不想要用激发身体活力这种过于正面化的方式来形容这个行为，强迫自己接受运动的痛苦，更像是一次次把那些试图散逸出这副身躯的生命力，用一种严苛的方式压缩回去，当我们不能再肆意挥霍时，起码能够尝试着尽可能阻止其流失。

但尝过了更多的痛苦后，我也更爱游戏了。

这个道理就好像是筋疲力尽后的一夜好眠最是甘畅淋漓，口渴难耐时喝下的第一口水最是冰凉清润。体会过大剂量的痛苦后，人生中的那点儿快乐也就显得越发醉人。我爸出院后的那个晚上，我一口气打通了《COD 二战》的战役，突然觉得原本已经让我腻味了几年的脚本事件又显得颇有乐趣，等他第二次做完手术再次回家时，把大半个新年假期用了在医院陪护上的我打开 PS4，连续把《怪物猎人 世界》落下的进度推到了挑战冥灯龙的阶段，感觉自己又变成了十多年前那个拿着大剑在追砍大怪鸟的傻孩子，除了年轻人的那点青春期的破事，根本不知道人生有什么好值得忧愁。

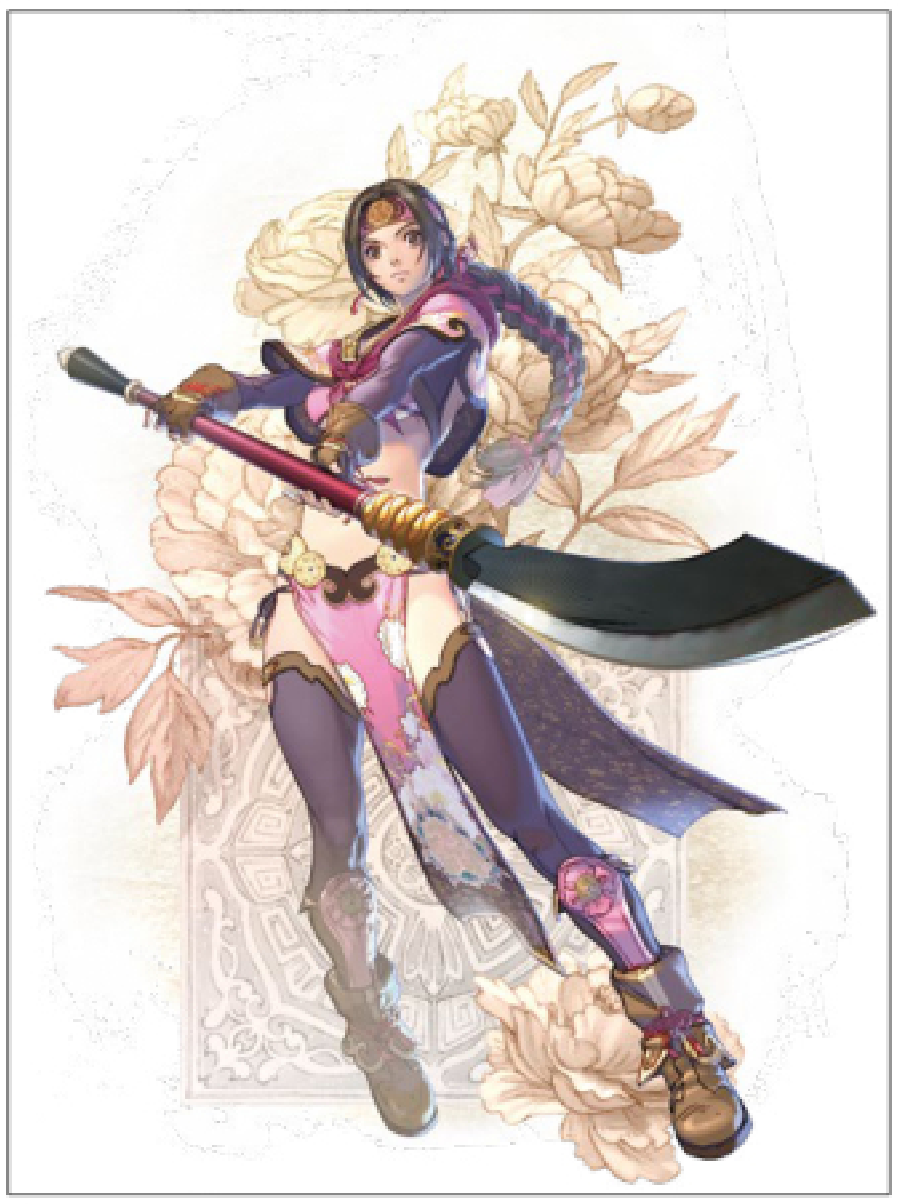
痛苦不可避免，因此能享受每一刻属于自己的快乐，才显得如此珍贵而充满意义。

我也比以往任何时候都感恩于自己能成为一个游戏人，能成为一个以游戏维生的人。因为在轮到我去赌命的时候，哪怕是输了，我至少可以这么说：生活终究会亏待我，但我至少没有亏待过自己。



稀饭

2018.12.21



封面用图：灵魂能力VI

© 2012-2018 BANDAI NAMCO Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

游戏·人 第69辑

责任编辑：黄曦帆 **封面设计：**雷普利

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）

邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

秘密花园特大号

018 刺客信条 奥德赛
060 杀手47 2
076 古墓丽影 暗影
090 战地5
104 漫威蜘蛛侠
122 灵魂能力系列

游戏风采

特别企划

003 足球游戏的十大魅力“组件”

传世之书

012 Quest Failed——迪士尼那过早诞生与破碎的VR梦

024 游戏评台

文化漫谈

传世之书

037 煮酒论金庸—— 一代文豪面面观

斑斓之书

066 Who Dares Wins——SAS伊朗大使馆包围战

游戏剧场

071 在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》(八)
082 《旅人们的回忆·中》——《八道旅人》剧情小说第二辑

影漫世界

动漫秀

096 斯坦·李——再见“龙套之王”

游乐园

110 《游戏·人》第69辑音乐介绍

电影评台

128 热片进行时——2018年8月-12月热映电影推荐

足球游戏的十大魅力“组件”

文：湖南 Dawn 编：纱迦 美编：01



世界杯匆匆地来，匆匆地走，无论是周期性涌现的准球迷，还是视联赛高于世界杯的老球迷，时隔数月，对本届比赛的印象和高光时刻的记忆，似乎不再如往届那么深刻。他们或关注着下一场盘口的收成，或从宏观局面目睹足坛的风云变幻。其中还有不少球迷玩家，继续在游戏中南征北战。是什么让虚拟足球令人流连忘返呢？下面就是笔者为大家总结的足球游戏的十大魅力“组件”。

№ 10 引擎画面

从第一款“像样”的足球游戏《NASL Soccer》说起，四十多年来，足球游戏最直观的进化就是游戏画面。营造拟真的观感始终是提高卖相的第一要务，而这四十多年来，一度百花齐放的市场也慢慢演化为两家巨头垄断了主流，掌握了核心技术，占有了大众玩家，言必称《FIFA》《职业进化足球》（以下简称《实况》）是无可回避的现状。

每年秋季，对比《FIFA》与《实况》的球星面貌及其与真人的差异，成了玩家们一项传统助兴节目。时至今日，这



▲不是有迈不过的坎，游戏引擎决定了画面的渲染上限而已，有道是：“如果你在虚幻 4 引擎里塞一个无材质立方体，他渲染出来也就是一个无材质立方体……不会变成别的什么更精美的东西的。”

边厢有寒霜加持，号称具备真实的外层色调和加强版动画，高品质皮肤着色器让淌着汗、淋着雨的肌体有着“发育完备的雄性美”；那边厢有狐狸附身，号称真实光照环境让精致的毛发都在“向霜风透露我体魄之多毛”，连开场起脚的草皮特写，已能让踢一场五百块的塑料草场的质感正式尘封于历史，只是在布料的模拟上，《实况》仍落后一个身位。这边厢，是雄厚经费支助全球扫描脸，那边厢，是手工匠心独家建模调制。结果呢？总有让人吹毛求疵的地方，《FIFA》的吉鲁形似恐怖大亨，《实况》的格列兹曼透着一股意志消沉，《FIFA》的菲尔米诺像温兆伦，《实况》的菲尔米诺像张玉宁……而且即使静态截图都宛若真人，但表现在动画场景中，再怎么球场如戏，虚拟球员们的表情演技仍是帮助玩家消除了恐怖谷效应，《FIFA》球员冷静而温吞（除了受伤表情），《实况》球员狂躁到龇牙咧嘴。

当然，这些顶多是画面党的吹毛求疵，真踢起来玩家是不会注意皮相有多么写实的，在乎的是物理效果如何。从球员预判和决策的行为引擎，到具体的肢体决策、人体动力学引擎，再到底层物理引擎，我们所见的源于现实、超越现实的足球游戏，都是一整套复杂的引擎包装物，而玩家们老生常谈的所谓手感，大概是按键轻重的判定、切换球员的延迟、短传精度与速度、高吊直塞的成功率和威胁度、射门微调与姿势细节（比方说外脚背射门出现频率）等的一系列指令与反馈的综合体验。种种的适应与不适，有时的确是源于产品本身，有时又难免是主观产物，不然“跑步像滑冰”怎么就成了互相指责的通用词？

老牌足球游戏的年货新作都像是在做挤牙膏式的增强与微调，与只能看名字认人的上古时代相比，这也能作为游戏画面已经改无可改、逼真至极的侧面反映吧？只是作为玄学的手感不会永远让所有人满意，“今年 XX 手感特别好”就体现出你追我赶的良性竞争。就像格斗游戏版本更新的削弱与加强，先适应新手感的玩家，会提早享受娴熟地进球得分的爽快。画面与引擎所带来的欢乐也不止于此，别忘了当年《FIFA》大肆宣扬的 Ignite 引擎，还贡献过不少球场基情和欢笑。

№ 9 数据资料

从某种意义上来说，《足球经理》是历史最为悠久的众筹游戏，游戏涵盖了全球超过 85% 的职业球员的数据，从职业联赛到青年梯队一应俱全，而这些数据的采集都仰仗着两千多名调查员近乎无偿的劳动，以爱发电。他们像无孔不入的线人一般，除了在现场蹲点目击、与球迷聊天探询之外，甚至还翻阅球员的社交网络账号，才能为其职业技艺、人格属性等两百多项指数评判打分，且不失依据。在中华大地同样也活跃着近 20 名调查员，负责中超、中甲、中乙所有球队的数据和资料收集，依循一套很严格的框架标准来限定 CA/PA（当前能力 / 潜在能力）水平，以体现联赛和各球队的档次，并实时跟进，例如前阵子武磊的 CA 就经调查员集体讨论后升上 130。密集的涓涓数据汇集成一个庞大的数据库，激活了诸位足球经理们不眠不休的执教热忱。



▲深深扎在当地的调查员也不是完全客观中立，不然怎么早年间会有“德黑英吹”和河床淘宝指南。

经营类游戏倒不在意画面的华丽，在他们仿佛看穿了母体矩阵的眼里，一切都是数值，一切都是变量。注重报表、苦思决策的经理人，其实和指挥着方块军团的三国大陆霸主们是同路人，乐趣从亲自上场转移到端坐教练席，幕后统领、运筹帷幄自有一番酣畅或憋屈。磨合队伍、打造战术、关心粮食和蔬菜、决定麾下将领的前程未来，有玩家总结这种痛并快乐着的艰辛历程是“先学安切洛蒂看菜下饭，再学罗杰斯刮彩票，最后才是老佛爷那样随意买买买”，这不，哪一阶段都有让人欣喜的时刻。

一万名经理，能从游戏中获得一万种乐趣，但无可置疑的一个共同爱好，大约就是在不甚宽裕的创业初期从海量球员中淘宝成功的满足感。“慧眼识梅西”的段子当然是编造的，但也的确仰仗着调查员的时刻关注，托雷斯、克洛泽、马塞洛、沃尔科特、伊布拉希莫维奇等等一干名角都不负期望地成了游戏中与现实中的小牛。2017 年时，有国外网友回顾《足球经理 2007》里 15 名“最佳年轻球员”名单，观察这些角色

现在星途如何，结果发现，即便现实世界满是残酷和变数，但这其中仍有“三分之二在绿茵场上建功立业踢出了一片光明”，例如拉莫斯、莫德里奇、伊瓜因、阿奎罗、皮克等一众好汉的现实职业生涯是能够与游戏潜力值相称的。这种见证巨星崛起的感觉比较微妙，老牌玩家们可能也有资格抚须笑谈：“这孩子啊，是我带大的。”

可惜的是，当梦想照进现实，沾染汗迹的键鼠和手柄，都不太有能带领一支现实球队披荆斩棘的可信度。苏甲联赛邓巴顿队在 2012 年开始物色新教练后，在雪花般的简历中，四分之三是来自勇夺欧冠、却从无执教经历的玩家。当年胡安德·拉莫斯入主热刺后，据媒体爆料，此君买卖球员时那一波令人窒息的操作，都是依照游戏数据来的，甚至每场比赛前都用《足球经理》了解对手的阵型打法，这样过于依赖游戏数据，百年老店的热刺队据传也因而发生了内讧。不过即使“休将豪气作风流”，玩家经理至少能在属于自己的峥嵘岁月里领兵厮杀，流连于好一场数字游戏一场梦。

№ 8 品牌代言

红军八载，创造经典，随风起舞，绿茵翩翩，千禧年时，追梦少年迈克·欧文正御风前行，商业价值也随之逐步攀升，在当年尚未完全二分天下的足球游戏里便有一款冠名游戏应运而生，广告遍布国内游戏杂志内页，老玩家或许会笼统地将其记作《欧文足球》（Michael Owen's WLS 2000），与之交相辉映的只有李金羽代言的《彪马街头足球》。

风流总被雨打风吹去，这位进攻性前锋的职业生涯末期却总被伤病纠缠，止步于巅峰之前，在最好的年华里告别球场，令人叹息。当时光匆匆，让依旧随风，这种巨星盛而早衰的憾事其实屡屡见诸球坛，我们回看昔日足球游戏的封面代言人，也会感慨这些陪伴着青春的面孔逐一随记忆而隐去，现在仍能以广告代言与我们见面的，又往往让人百感交集，例如小罗就在“市面上极少的复古 85 版本传奇手游”《烈焰武尊》中披上金盔金甲，耀武扬威地举起了大砍刀。

海伍德·布朗恩曾言：“体育没有塑造性格，而是揭示了性格。”人们为那些驰骋绿茵的球星们而倾倒，都是被其场上的英姿与精神风貌、场下的洒脱却不失准则所深深吸引。商业代言不也是这样么，广告欲传达的产品内涵与诉求，必须与代言人所展现的气质形象、所诠释的理念与意志相符，代言就不能强制拉郎配，既对产品也对代言人有着严格的要求。梅西坚韧刻苦，但不擅于与媒体打交道，偶像气质差了一些，又在近年染上了一些苦情的色彩，据传代言《实况》时被厂商逮着在宿舍里打《FIFA》，网战要输了还拔网线，这就像吴秀波、刘涛代言红米手机却用 iPhone 发微博一样，配合意识太疏忽。作为足球明星，跨界代言也需谨慎，像是 C 罗有个不赖的外包装，但若代言长城 WEY，“巨星开车就一定是好车么”的逻辑，就如同当年“开好车就一定是好人么”一样恐难以成立。

那么，与足球明星（或足球界明星）最为契合的恐怕还是足球游戏。一方面，排除那些砸钱说服的因素，球星地位往往映照着游戏地位和目标人群，例如黄健翔代言《踢踢球》、郜林代言《最佳阵



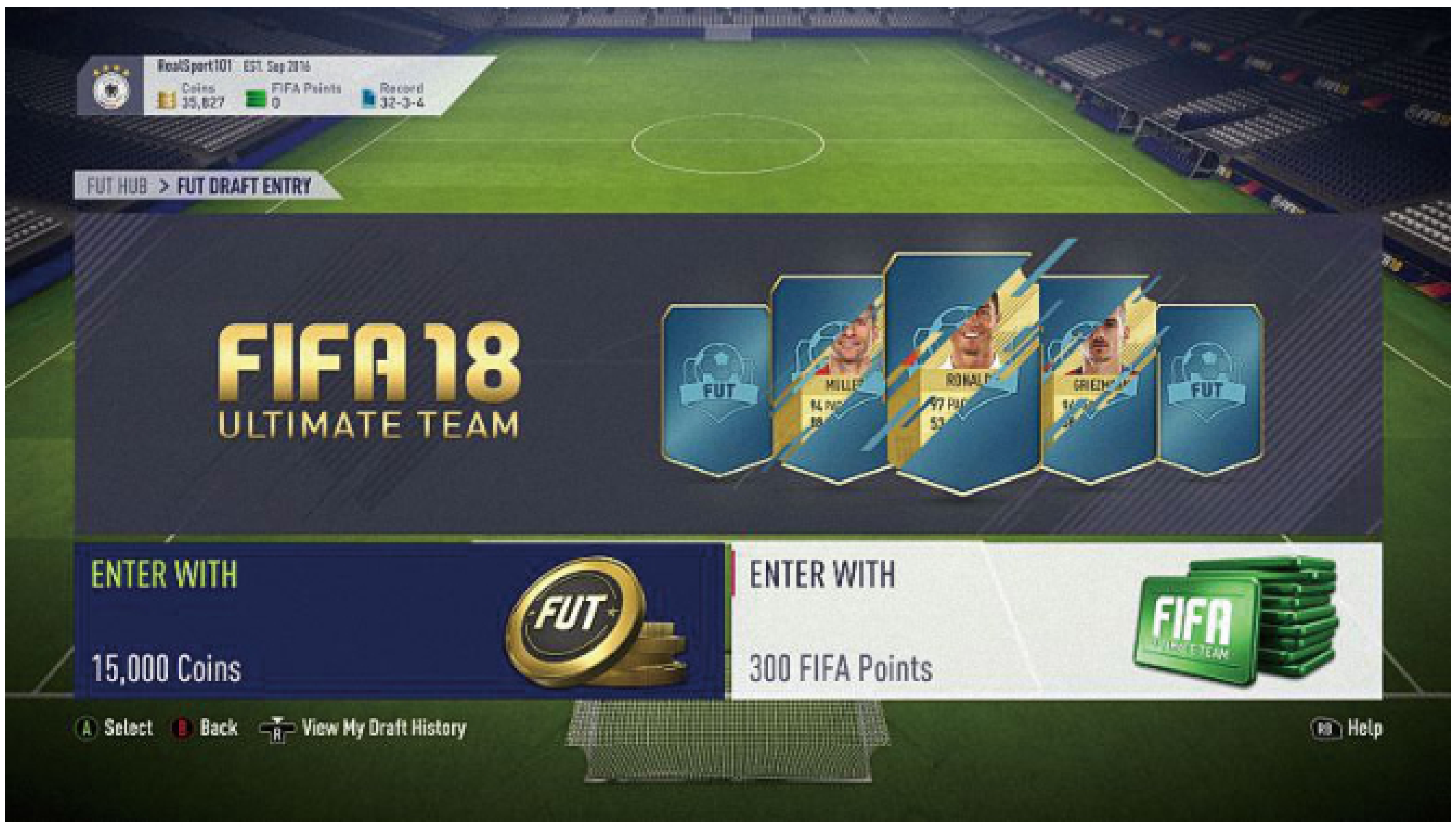
容》、里皮代言《夺冠之路》、瓜迪奥拉代言《实况俱乐部》。另一方面，厂商在蹭热点的动机之外，在营销中多少会注重情怀的感召力，例如巴乔在世界杯上的大起大落、悲情结局，恰与日本国民感慨流星陨落、樱花凋零的物哀情结情投意合，日本球迷在赞叹其球技之外，“多了几分亲近与认同”。于是 SFC 版《完美 11 人》制作组在没有授权的情况下，将巴乔化身名为“吉瓦尼”的原创意大利球员，挑战与其相似的艰难局面，“避免现实中来自点球大战的命运审判”。这么一招巧妙而精准的曲线代言，伴随着日本“足球荒漠”慢慢变为绿洲的背景，让“11 人”也渐渐迈向《实况》神坛。

然而神话终将光辉不再，《实况》市场份额不断收缩的科乐美或许又记起当年这一出代言营销的神来之笔，如今再用旧招，那就是唤起那一代球迷对黄金年代的集体追忆——先是马拉多纳，后是卡恩、卡福、内德维德、贝克汉姆等等，这些与巴乔承前启后的时代背影，陆续登陆 myClub 模式与玩家打天下。在其他光怪陆离的球星代言现象中，这一招能否将当年的人气转化为现在的购买力，还有待证明，不过从另一边足球经理们对 15 年后终退休的“封面下巴男”的依依惜别可以看出，呼唤为情怀买单补票还是大概管用的。



▲“在最好的时间碰到你”，是花痴球迷的运气。久别重逢，仍然人气不减，是制作组的运气。

№ 7 抽卡合卡



球场上最美的风景是人，更美的风景是金光闪闪的卡牌背景中的人。不知从何时起，罕贵度和抽卡包的歪风邪气渗入了足坛，不知有多少球员或经理转而沉浸于天降神兵，又陷入了“抽卡像是一盒巧克力”的越吃越想。对，说的就是《FIFA》的 Ultimate Team 模式，这种首恶之徒当然要拎出来单独说道说道。

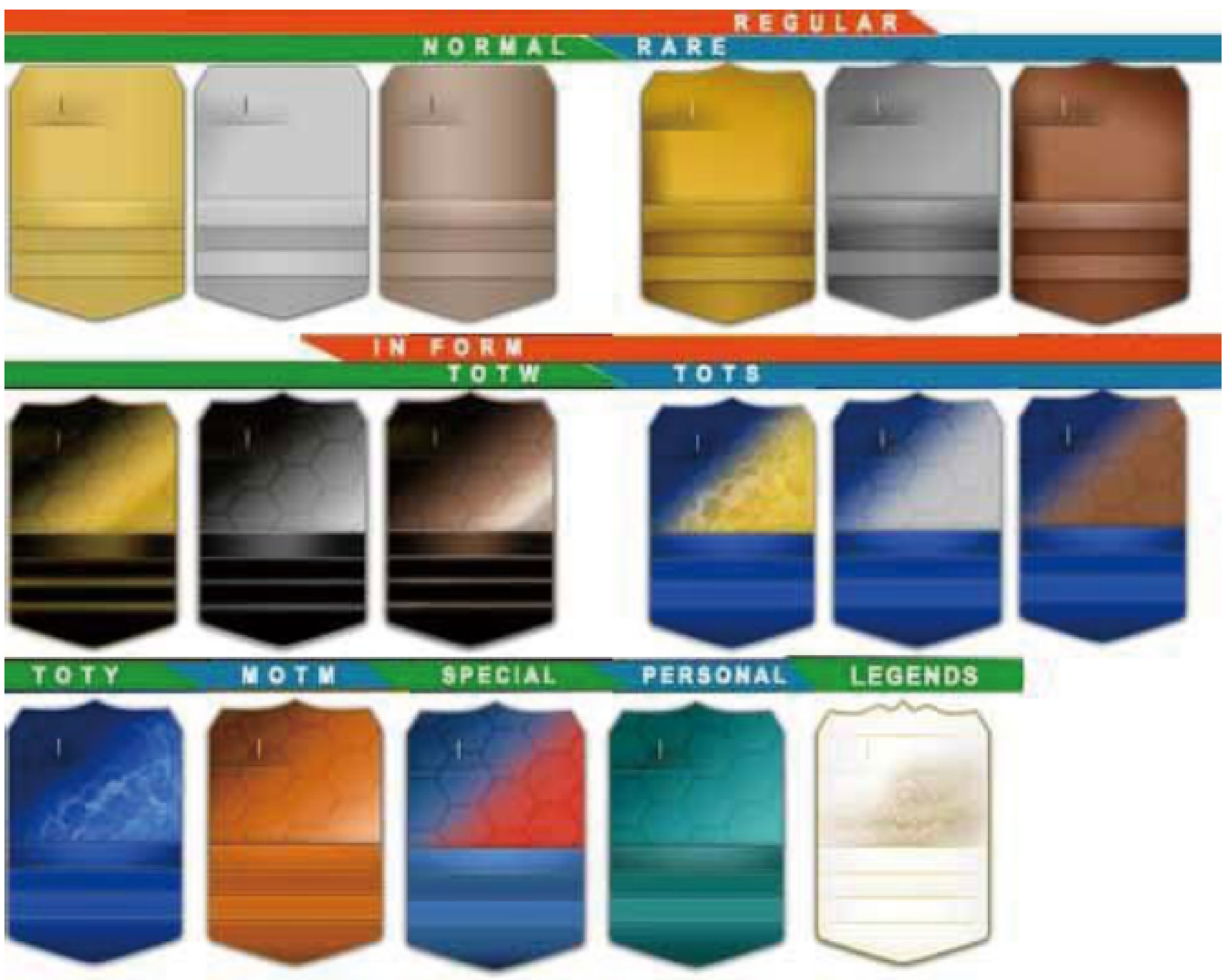
从《FIFA 10》开始，EA Sports 跳出了拷贝贩卖制的旧思维，学起了亚洲市场道具收费的习俗，于是线上 UT 模式首次上线，各路球员以卡片的形式而非转会运作集结成一支队伍征战，除了养成之外，花费 FIFA Coin 货币抽取与交换卡片也是机制之一，因而队伍梦幻与否那就看玩家的造化。不过爆率不会成全所有人（当年《FIFA 18》甚至传闻加入了动态平衡系统来进一步刺激玩家付费），游戏中通过达成各项任务的货币收成自然远不如充值来得迅猛，于是一双双罪恶的手伸向了钱包。

这种课金模式试水说是为了回流反哺，为下一作全面进化，但更高尚的追求体现在财报上，2017 年《FIFA 17》为 EA 整体贡献了 28% 的收入。愈演愈烈的，“《FIFA Online》系列”引入了万恶的合卡爆卡机制，这一玩家群体中多的是“再充值合卡就 XX”、然后继续不信命地宣告“再上套我是傻子，抽完一了百了”的平庸阵容受害者。你去看一看，OL 系列就是大规模人民币沦陷地，即使贵如巅峰卡或传奇卡，本身 +3 卡就足够用了，但永不餍足的玩家们总想为好奇和侥幸心理买单，并如愿爆卡。

UT 模式的成功“归功于人类的本性”——EA 首席财务官 Blake Jorgenson 喜滋滋地说道——人们都有收集的欲望，更何况还能花钱打败自己的朋友（或者不知天高地厚的匹配对手）。这自有道理，作为球迷，谁没有运动求胜欲，谁不又盼着自己组一套全明星班子，来一出关公战秦琼的好戏。即使是半个球迷，也认得几张如雷贯耳的熟脸，那么堆阵容是比摸透球员特点更快上手的捷径。功夫在场内，运气在场外，有玩家总结《FIFA》和《OL》的区别，前者是“延迟 = 技术 > 心态 > 阵容”，后者“技术 = 阵容 > 延迟 = 心态”，但不可否认的是，阵容空前是为所欲为的前提之一，何况传奇巨星与泛泛之辈的操作手感，还是能体会得到的。如果没有稳定的网络环境，就要从球员本身的反应速度上缩小延迟差距。

如果观察钱包失陷的国内球迷玩家，会发现他们大多集中在 25～45 岁，拥有一定的经济实力，在课金方面有物质基础保障，当然大多是已由足球游戏接触并熟知了 UT 和 myClub 这俩黑洞。这一虽是小众但消费能力奇高的群体现在更面对着腾讯 + 美国腾讯 EA、网易 + 日本网易科乐美的强强联手，被利诱着在端游和手游中拱手送金。不过，厂商过于贪婪，对引导内购和公平竞技的平衡失调、取舍不当，也会引发球星贬值、付费门槛、阵容差距等问题，有玩家不得不服：“当我用 100 万的卢卡库的时候，他们在用 1000 万的德罗巴；当我用 1000 万的 C 罗的时候，他们在用 8000 万的吉格斯；当我用 4000 万的伊瓜因的时候，他们在用 8 亿的特雷泽盖。”《FIFA》过分，《实况》也不让人省心，在《职业进化足球 2015》中，就连踢电脑的随机玩家阵容，也往往是“铺天盖地的五黑球 + 格策”，即使刷出个 150 万之巨的 GP 组成了宇宙队，却依然不花时间不充钱就养不起。

话虽如此，但既然有充值的罪恶感，也会有抽卡合卡的欣快感，一阵烟花过后，天降神兵或强化成功，都会让踢球变得索然无味起来。



▲这花花绿绿的，可真惹人喜爱。

№ 6 角色扮演

概率固然是足球所能涵盖的娱乐之一（押球的甚至不需要是懂球帝），但并非每个玩家都会忘却初心，将其玩成一款人品测试器。球迷们在不断加深对足球运动的理解，树立起心目中的信念与目标，制作组在不断增添足球模拟的模块功能，当玩家可以在其中“实现一个普通球迷对足球、球队、球员的所有寄望”，孤独地成就球队以及自己，或要么狠狠地补偿现实缺憾，那么足球游戏也差不多是一项“好梦一日游”服务。

在“《FIFA》系列”自《FIFA 17》强势推出的故事模式中，天选之子亚历克斯·亨特就开宗明义地宣示自己的梦想：“England is my city，Real Madrid is my dream”。不知为何，电影和游戏往往不乏心怀儿皇梦的主人公，并且总能天赋异禀地一球成名，而且也都少不了各路豪杰互捧，后来连隔壁篮圈的哈登都要在电视前赞叹这黑小伙乃明日之星也。当那边 2K 的剧情还在路边“逗比地谈球鞋合同”时，亨特家的连续剧已经成功地接连拍到了《FIFA 19》中的第三集，只用考虑去哪家豪门的问题了。美国、欧洲，巴西街头，回头再照顾一下咱们屯里的英超，还捎带了发小和妹妹开通三主线叙事，简直是版权开发得淋漓尽致，谁也不得罪。

就像《FIFA》的故事模式一样，梦就该是这么一种沉浸式的体验，更是一种存在着剧情的体验。只不过往往软定的成分太浓，例如不管你家的亨特踢得多好，迪马利亚或凯恩都会来到你家的球队，把你挤到英冠；又不管你后半赛季踢得多烂，都会被国家队征召。也不是肤色影响了代入感，而是剧情固定缺少分支，而且生活哪有这么多励志成分，如果本届世界杯是一出带故事模式的游戏，那么本作的剧本则可以说是“集泪水情怀与民族重生之大成的咏叹调”。

那么就脱离官方剧本吧。尤其是身为纵览全局、笑看风云的教练，如果乐意成为这个给出“领队希望”的人，那么无论是在《足球经理》还是《创造球会》，都能享受一番育人之乐和成人之美。一名玩家在《冠军足球经理 05/06》中因为误将冯潇霆认作赵旭日，经过一番劳工证的撕扯，用曼联买来之后悉心培养，硬是生生将一名设定的中后卫逼成后腰，练就了三十米外重炮轰门的“一脚”绝学。

有人说足球的剧情在场外，“操控裁判，买通球员，散布消息，控制媒体导向，幕后交易”，通关是“顺利竞选到国际足联主席，连坐三届”。调侃之外，矫情地说，足球是纯粹的，与此相关的人们矢志不渝地投身并倾注于这项运动，也是为了一再重新确认那些传统价值，例如忠诚、英勇、团结，甚至会升华为某种不可思议的仪式感，当玩家充分地以某种角色代入之后，也就是在编写着一本本圆梦纪念册。有玩家在《FIFA 08》的经理模式中带队西甲塞尔维亚，因为该作还没有数据在线更新功能，不幸早逝的安东尼奥·普埃尔塔也就永远活跃在这个硬盘中，继续绽放着闪光的生命。

久而久之，我们并不是在扮演角色，而是连同次元外的记忆与角色共融于一体。在热血中二的年纪，我们在《天使之翼》游戏中复现名场面，门将与大空翼联手守住日向小次郎的猛虎式射门，仿佛亲自上场捍卫了比分。在情窦初开的年纪，我们在《心跳回忆话剧集 虹色青春》日复一日地踢球和恋爱，仿佛那就是永远阳光灿烂的日子。在迷茫的十字路口，我们在《中国球王》向老爸讨要生活费，来帮助实现自己宏远的足球梦想，羞愧的目光望过去，都是自己 14 岁的影子。



▲这位前锋小将当时也是因为虹野沙希的关系进入了足球社，为了争取成为正选成员和追求足球社经历虹野沙希，主角铆足了劲不分昼夜地苦练球技。这不是拿错了《灌篮高手》的剧本，争强好胜与渴慕少女可能就是少年们运动的动力之源。

№ 5 必杀绝技

从前有一些小朋友，他们对足球游戏的认识是以 FC 版“《热血足球》系列”来启蒙，在那个天有不测风云的修罗场上，认真殴打是比配合进球更值得鼓励和欣赏的事情，“必杀踢射”与“超常踢射”是不得不掌握的格斗技。直到转移场地，真刀真枪地踢起球来，看着数分钟就有己方球员被红牌罚下，他们的“不择手段，进球就行”的竞技观念才受到了极大冲击，原来背后恶意铲人是犯规啊。

这不能怪他们啊，允许“真刀真枪”的游戏本就不在少数，就如《超级马里奥足球》可是全年龄向的，场上还不也是乌龟壳与香蕉皮横飞吗？电影《少林足球》中也对这种现象给出了解释：“我身为一个汽车维修员，有个扳手在身边，也很合逻辑。”

球员刀背藏身不可怕，可怕的是球员一身必杀绝学，而且越来越浮夸，越来越好玩。在《天使之翼》中，足球小将们的一些招数还是有些微的物理可行性，立花兄弟的双人射门、早田诚的剃刀射门，还有我国著名球员肖俊光同志的反动蹴速迅炮，在“Dream Shoot”活动中都被日本 J 联赛的球员们一一还原。这些纯属表演和致敬，而且在古老的动漫作品中，这些必杀并非像圣斗士一样一招吃遍天，“《天使之翼》系列”作品中也确实有不少是属于 RPG 类型，



▲我有万里长城，南非队有金砖堵门。

进攻当然更多的是依赖普通攻击。必杀的另一种意义是在于刻画人物，在个性角色之外，尤其是将那些乱入的当代著名球员的球风、战绩和招牌动作总结为颇具标识的必杀技，如今漫画像《文豪野犬》也是相似的趣味。

同样是做成 RPG，《闪电十一人》就已经定位为“超次元足球 RPG”了。顾名思义，在这个 IP 中，“必杀技”概念已经成为最基础的部分，并且开始出现了“丧病式”的叹为观止。文章《绿茵舞动，幻化成风》的作者绝望地看到这个系列“一路火花带闪电地狂奔不回头了”，某东京小学生的杀人足球够厉害了吧，那么炎寺修也的“火焰龙卷”你怕不怕？异星人瞬间能毁灭雷门中学教学楼的“星云爆破”你怕不怕？到了第三部，球员还自带守护灵、“能挡下外太空射来的卫星激光炮”的设定你支持不支持？不过，其实这种浮夸的足球必杀我们二十年前就见过，在 PS1 游戏《爆裂足球》（Super Shot Soccer）中，咱们的国足可是能召唤长城完全封堵球门的。

并不是每场现实球赛都是波澜壮阔，但在消费足球的 ACG 游戏作品中，则必然要设置让人澎湃的情绪爆发点，不合想象但合乎道理，那么必杀技登场就是一个赏心悦目的情绪爆发点。体育本就是在挖掘人体潜能，那么把这个极限拉高一些，也就促成了对蹴鞠神技的浪漫憧憬，何况憋大招也是给对战中落后一方的补偿嘛，想想看，在不讲道理的街机游戏《梦幻足球 94》中，输球一方忽然冲冠一怒，浑身冒火，哥伦比亚队的巴尔德拉马开球直接大招射门扳平比分，立马又增加了悬念和游戏时间。

当然了，人到了一定岁数，就欣赏不来不写实的玩意儿，不过足球游戏并不会因为写实而缺乏想象，必杀技从未远离——从 PS1 时期过来的《实况》玩家或许会依然记得被二过一支配的恐惧，以至于 5-2-3 成了那时最流行的攻防兼备阵型：5 个堵门，3 个前锋并排摆进对方禁区，而且往往是“两尔多一螺丝”的标配。玩家们说这是无赖，无赖们说这是利用规则，百无禁忌。但是就像五子棋“执黑先行，三三禁手”一样，如果过度仰仗规则，观赏性连同公平都无从谈起，道上规矩就必须得是不能使出二过一必杀。

仅仅只是二过一吗？必杀永远存在，要感谢那些看破奥义的独到眼光。《实况足球 7》和《实况足球 8》都有中场开球雷射的必杀，《实况足球 9》中的一拨一射有不低的进球率，《FIFA 99》有 Q 键夹球过人，《FIFA 09》到《FIFA 11》里，假射真扣都是屡试不爽的禁区绝活。其实制作者也在苦恼地一部部修正制衡那些邪道玩家，然而也正是有了《实况足球 8》那样颠扑不破的下底传中，才让《实况》由此成了宿舍里无门槛的对战游戏，并屡屡爆发出“这都能进”的惊叹。



▲心地善良、骨骼清奇的少年得到了大名鼎鼎的李毅的好感，大帝亲传绝技，想想就激动。

№ 4 劲歌金曲

你无法想象，在足球游戏中的各种界面中，音乐歌曲会对玩家激起怎样的化学反应：在 Sante Les Amis 演唱的歌曲 Brasil 中，《FIFA 15》的玩家伴随着“猴子弹贝斯”一般的前奏，“开出了各种蓝卡红卡彩虹卡”，也不知这丛林声响是否有抽卡加成。又比如，“tUnE-yArDs”乐队是不是貌似名不见经传？没关系，请欣赏歌曲 Water Fountain。再一次身不由己的《FIFA》玩家即使能控制住自己“半夜想脱光出去跳篝火舞”的冲动，也难以避免转会市场上的一掷千金，他们亢奋地听着歌，抖着腿，“看到好的球员不管用多少钱都要买下来，即使破产”。也难怪，这首歌的灵感本就来源于新奥尔良刚果广场的跳舞集会，由非洲黑奴传入美国的节奏。

足球与音乐总是会相互成全，即使是在 FC 时代，那些踢球还需要加入背景音乐的作品，自带 8bit 的 BGM 都十分洗脑，过耳不忘。了不起的日本游戏音乐人在单一音质和单线条旋律的镣铐下，凭借着出色运用的旋律与留白、择音与旋律，创作编排出于游戏主题紧紧交缠的主旋律，你不妨玩一下和听一下《热血足球联盟》。可是换个角度想想，在那个年代，相对简陋的游戏音乐又是绑架了玩家对音乐的感受，因为技术限制，没有真人演唱的歌曲，配乐又很难像真正的音乐作品做到情境深厚，离开了那“粗粝但简直萌系”的画面，单单挑出来听那些名旋律，也不觉得那么神了。

直到现在足球游戏的界面音乐由一首首流行音乐所充斥时，情况开始变得不同。是足球游戏，也是音乐盒，挂在播放界面放一下午音乐，《FIFA》是半个美国 Billboard 榜，杂糅各种风格流派，



▲ Tubthumping 有着 80 年代舞曲的遗风和朋克的风骨，格外清爽才格外入耳洗脑。若是在 1998 年世界杯期间在校园广播的音乐节目中听到的话，必会有一种找到同志的欣慰。

《实况》是半个 UK 榜，曲风更加集中，而且数量要少得多，比比看，《FIFA 16》有 42 首入选歌曲，同年的《职业进化足球 2016》只有 13 首，整好是一张专辑的容量，还是“《实况》系列”20 周年纪念版。这就像厂牌之间的暗暗比较，在玩家那儿，数量不是全部，音乐是“不比武功，比想法”，想法就是挑歌品味。

“《FIFA》系列”的品位经历了迷离慵懒、狂奔突进，再到年轻无敌、海纳百川。在《FIFA 99》时，宣传曲是全程就一句歌词、全靠旋律突突突的 The Rockafell Skank，形同“舞林争霸”中西海岸摇摆舞舞曲，在《FIFA》Online 4 再度响起时已觉得聒噪，吵到玩家开卡了。在《FIFA 2002》时，最知名的是红极一时的 Gorillaz 的 19-2000，但这首洋气版“我的滑板鞋”的歌比游戏红。熬过压抑的新世纪前十年，《FIFA 10》形成突破之后，选歌中也带着点扬眉吐气，《FIFA 12》中有 Foster the people 的 Call it what you want，《FIFA 13》中收录了 Young Empires 的 Rain of Gold，还算明快，《FIFA 14》中一曲 Vampire Weekend 的 Worship You 呈现的则是连抖腿都跟不上的风驰电掣，一系列快歌似乎在昭告着少年不可欺的昂扬斗志，更催动着玩家快按任意键开始游戏吧。再之后的 EA Trax 依然不乏亮点，但总是有难以名状的靡靡之乐混迹其中（BORNS 的 Faded heart 对你而言是好听到爆吗？），不过《FIFA》本身自己的选歌品味也因为要兼济天下而变得奇奇怪怪，2006 年德国世界杯时的官方专辑《圣杯之歌》（Voices From The FIFA World Cup）还收录了杨丞琳演唱的 Celebration，“你不是说永远不嫁，抢先生了个胖娃娃”，这种歌词是如何与生命之杯产生联系的呢？



▲ We Wiil Rock You 的配乐与片头动画的剪辑相得益彰，其实从几作片头动画的素质来看，将当年的“实况”组誉为剪辑大厂也不为过。

音乐能走多远，完全在于人们是否能够接受，这种接受并不受制于语种等等，而是那种难以描述的深沉或振奋，尤其是当听众急需获得首肯时，它悄悄将安慰或掌声裹在其中。经年之后，当我们重新聆听时，仍然能嗅到那个时代的躁动和时尚，这也是为什么 Chumbawamba 乐队的 Tubthumping 与皇后乐队的 We will rock you 能在《FIFA》和《实况》两大系列中分别封神的原因。相比之下，《实况》更为讨巧，采集的尽是“接地气”和“正能量”的歌曲，简直是照着年度热榜来买歌，例如梦龙的 Demons、林肯公园的 Battle Symphony、CTS 的 Love The Past, Play The Future、烟鬼与酷玩联手演绎的 Something Just Like This，连火星哥的 24K Magic 都要塞进来，这挂大金链子的请出门左转去篮圈好吗；又比如徐梦圆为手游版《实况》谱写的《这就是实况足球》，似乎梦圆兄和我们认识的不是一个东西。不过“《实况》系列”如此收录劲歌金曲也有一个弊端，当你在听到熟悉的音乐时，你兴冲冲地以为是有人在玩《实况》，可能别人只是在玩最新的《舞力全开》。

都说诗以传情，歌以咏志，足球本就是一项荷尔蒙的发动机，玩家不会拒绝音乐，尤其是振聋发聩的音乐，来替自己发出雄壮的战歌咆哮，你听那首 Mallory Knox 的 Giving It Up，那不仅是拿下对手的胜利之吼，或许也预示着“有关 Lionel Messi 的谈判有新的进展”。

№ 3 官方版权

如果你都从 JAVA 游戏时代的《真实足球（Real Football)》玩过来了，现在仍真的那么在意实名授权吗？在意，太在意了。在一座座现实存在的球场里，在一场场有据可查的球赛中，操作着一个个有名有姓的球员，踢着官方认证的足球，耳边响起一阵阵熟悉的助威声浪，什么是鲜活，这就是鲜活，在现有的技术条件下做到最大程度的原封不动，就如一位球迷玩家苛刻的要求：“就算克鲁伊夫长得像莫德里奇，你也不能把克鲁伊夫做成莫德里奇的模样。”

2018 年世界杯期间，在悲催地沦为草地代言人之外，里奥梅西也成为科普球员一身版权归属问题的讲解范例。身披俱乐部战服，脚踩代言球鞋，捧着，如何获得一个完整的梅西？这需要向 FIFApro、西班牙足协、阿迪达斯、卡塔尔航空等多家机构和公司申请授权。这其中尤其要感谢 FIFApro 的非独家授权，才让我们能选择的市面上形形色色的足球游戏，至少有绝大多数（德国和荷兰除外）的真实球员撑起场面，而不是一个个纯架空幻想足球，也避免了在高清时代，亦真亦假的球队中仍充斥着长得很“系统”的球员。

国家队按下不表，联赛授权和俱乐部球队授权是关键卖点。一家家谈妥开价，才让对手不得不尬称“PM Black White”，或者“Italian Calcio A”。但是版权可是个无底洞，玩家对还原度越来

越刁钻的口味，逼得制作组甚至要照搬教练、吉祥物、啦啦队、球迷歌曲、特殊助威音效等种种细节，甚至是专有战术。

因为赛季间隔和球员的惊天转会，每年的足球、篮球游戏屡屡遭遇封面明星突然换了东家的“封面魔咒”。玩家揶揄：《实况》的封面魔咒？不存在的。如今能从一支《实况》的授权球队转会到另一支已经是小概率事件了，因为留给《实况》的授权联赛和球队已经不多了，连日本“蓝武士”的版权都只存在于“《实况》”的日版中。得授权者得天下，这是“《FIFA》系列”从 1996 年开始搜刮版权的第一步棋所收获的长尾效应。在初代几作，恐怕开发资金的不小一部分都砸在水涨船高的购置版权费用上，否则怎么直到新世纪的几作，仍是那种想当然的操作感：有自动过人的单独键位、长传键吊门会判定为回传……

时过境迁，在“《FIFA》系列”与“《实况》系列”的互相较劲和借鉴中，前者排他性授权在握的这一比较优势逐渐发威。《FIFA 19》高调宣布喜提中超版权，不仅意味着《FIFA》这边再次强化了端游 + 手游的产品矩阵，旨在深度开掘亚洲市场，掏我同胞钱包之心不死，也反映出版权库存带来的竞争优势是多么明显。懒熊体育报道，一名玩家喜气洋洋地说：“我们就可以用自己喜欢的球队去挑战各类顶级豪门，也能看到像上海申花与上海上港之间的德比大战”，（游戏中）有着无限的可能性。

光是国际足联和英超，EA 每年就需分别支付 1.5 亿美元和 2830 万美元的独家赛事版权费用，五大联赛和欧冠也在金元攻势下基本将陆续成为囊中之物。EA 骄傲地宣称：“我们获得的赛事越多，竞争优势就会越大”。这就是生活，《FIFA Online 3》已经实现了超过一亿美元的营收，腾讯的《FIFA 足球世界》也有着不可忽视的玩家人数，这其中的氪金把戏，可以说都是以版权为根基而设计的玩法，您的每一次充值，都是为 EA 与腾讯的垄断市场添砖加瓦。

反观科乐美，在全盛时期的财力都未用于慷慨购置版权，何况现在也并非 EA 这等财阀巨贾，只能继续在南美的角落扫货，并指望民间组源源不断地送上十全大补，逃避不仅可耻也没有用，如果依然按照专注于柏青哥盈利的迎战策略，授权减少、粉丝流失的恶性循环让《实况》被打成“梦幻模拟战”也不是没有可能。虽然授权几乎意味着一切，但好奇地从《FIFA》的世界经过的玩家，回到《实况》没准就会从 600 分打回到 500 分。对越来越“珍稀”的《实况》玩家而言，可能万幸的是，这老字号的手感没法授权。



▲可能不仅是英格兰，可怜的”实况“快成了一片颜色的海洋了。

№ 2 激情解说


▲ “Hello everyone. This is John Champion, alongside with me is Jim Beglin.”“实况”解说的双 J 组合中的吉姆先生是爱尔兰口音，开起话匣子之后对渣听力的同学是一种挑战。

“修塔！”“购购购购购购！”这不是推塔的指挥号令，而是二十年前游戏机房里最常听到的灵魂呐喊，川平慈温先生极具煽动力的南美风格解说，足以让《实况足球 4》一个平平无奇的进球都像是奇迹上演。不知不觉，其实这些足球游戏中的幕后男人们新老更迭，来来去去，我们也不能说对此浑然无觉，解说已经成为足球游戏中最熟悉的陌生人，特别是那些一见形势不利就重赛的《FIFA》玩家，总会听到 Martin Tyler 和 Alan Smith 二人组的自我介绍开场白，紧接着是疲态尽显的“Here we are, again.”

研究人工智能的极客们骄傲地说，以 AI 取代人工解说比赛未来可期，阿里云工程师中的皇马球迷就借助于多路神经网络卷积模型结合高效的跟踪算法（可能类似于阿姆斯特朗炮之类的吧），对球场形成全面感知，解说了半分钟比赛。技术无疑是先进的，但现今的展示效果却是可怕的，试试谷歌小姐姐念出“球进进进进进了”的听感就知道了。在不短的一段时间内，所谓 AI 解说再一气呵成，也超不过宋世雄老师的高度：“1 号传给 5 号，5 号传到 7 号，7 号球员带球……7 号球员一个假动作骗过防守队员直接一脚射门球进了。”

事实上，这种解说也已揭示了足球游戏解说的技术原理：球员行为和足球轨迹

对应着程序指令和状态，也触发相应的解说模块，在一个个固定的语法模板中，这只是匹配并填空的问题罢了。当然，在复述场上情况之外，全场解说还需要穿插背景资料、分析场上局势、简评球员能力，再来几句调侃金句，一场比赛才不至于说得单调乏味，因而现场解说一般得配有解说与评论的二人分工，能说单口的，不是人力有限就是能力超群，同时承担典型数据库与气氛调节器的重任。

实时播报对应着“实况评述（Play-by-play Commentator）”，话题闲聊对应着“增色评论（Colour Commentator）”，如何让二者交织，将每场比赛说得激情飞扬，在现实中，这考验解说员们如何在准备充分下临场发挥，但在前者智能填空、后者整句提取的足球游戏中，这需要解说词写手写得好、解说员念得好，否则即使黄健翔配贺炜，依然让《FIFA Online 3》的解说寡淡如水，或许是因为贺炜同志朗读得没有感情。

我们杂志的老朋友“十大恶劣天气”老师在《越来越真实的足球游戏解说，到底是如何实现的？》一文中详细讲述了让足球游戏的解说活灵活现的三大要素：一是邀请到耳熟能详的正牌解说员，二是撰写足够丰富又质量上乘的解说词，三是充分考虑解说的本土化。第一点很好理解，打交道多才有亲近感，伍家谦和马启仁担纲的粤语解说都会有自己为数不少的拥趸。后两点是关键，“如果说国外足球解说中‘评’和‘说’的比重是三七开，那么国内解说则是完全倒过来的。”文章指出，广播“听球”仍然是欧洲球迷的一项选择的情况下，“一步进入了电视时代”、习惯了免费看球的中国球迷观众（及玩家）更倾向于解说中少一点客观却琐碎的描述，“资料流”也要点到为止，多一些詹俊老师那样绘声绘色的润色解说词、多一些不偏不倚的球员评价、多一些插科打诨和脱口金句。这些要求不存在太多技术难度，在足球游戏中，也只是“人力密集”地堆音频录制数量的问题。倒是苦了不仅要念、还要带着感情念的解说员们，在国行版《NBA 2K19》中，习惯了解说顾问的杨毅就被换成主持人的角色，录制了四万句解说词。问开发方为何这般，答曰“说话流畅性比较好，比较省时间”。

解说名嘴感情充沛地念着丰富的解说词，这三点有机融合的最终效果，我们早在《实况足球 8 国际版》的赛场上已提前受用。如果 AI 还不能包揽一切，期望未来足球游戏解说的发展方向，尤其是要让国行球迷们心领神会，应该是会更突出解说员们各式各样的风格吧，例如“忧国忧民”刘建宏、“一惊一乍”苏东、“大摆数据”曾侃……再先进一些，就请张路指导来做战术预判和场面分析这样的深度解说。只是，那些年还用手机发来短信的朋友们，你们在哪里呀？



▲制作组是愿意也请得起名嘴解说的，要知道 2017 新赛季 KPL 揭幕时，詹俊老师都参加了《王者荣耀》的解说，段暄也曾言“电竞解说的收入可能是我做传统体育解说时的 100 倍”。

№ 1 2P 玩家

授权、解说、数据、手感、无限逼近真实，都是服务于足球游戏也即是足球的内核，也就是竞技。没有对抗，不成竞技，怒拳为谁而握，求胜天性不可夺。早年驻扎在 PC 端的《FIFA 96》就加入了键盘双打，来与《实况》的双手柄分庭抗礼，只是论普及度，可能还是招之能来、来之能战的主机游戏的氛围稍胜一筹，哪怕那个对战环境烟雾缭绕、众生喧嚣，至于现在对此的怀念，也是因为光阴为其加上了一层昏黄而迷人的滤镜。



▲虽然中国玩家早期的打机环境和日本玩家的迥然不同，但不变的是游戏过程中的大呼小叫、互相嘴炮。

中年玩家经历了《实况》由盛而衰、《FIFA》登峰造极、其他足球游戏偏居手机一隅偶尔还活得滋润的二十余年，并陆续告别串门闹腾的同学、同吃同住的室友、开房看球的朋友，告别了现象级的《实况》，也告别了因为游戏而建立的足球知识储备。而什么暴露了年龄，就是发现认识的为数不多的球星都一一退役，还没退役的，也因为能力下滑或版权问题而寻觅无踪，只能期盼着他们以当打之年的倔强身影，在传奇球员的名单中重回视野。

说到底，足球游戏与足球一样，是一种社交聚会活动，网上对战固然可以解决难逢对手的孤寂，不过恐怕正是当年无法网战而带来的当面较量，才让诸多足球游戏成了光辉岁月中友情的催化剂或黏合剂。这和以球会友也有点异曲同工，球风球德，投缘与否，一战即知，一生难忘。时光的列车总会缓缓驶远，将 2P 玩家载往天涯。但也不必过度缅怀畅玩青春与单机年代，借用刀塔玩家的暗号，虽然再见，但这是在“分头打钱，有事 TP”。玩家们曾经钟爱的足球游戏总会迎来重逢对手的下半场，我们盯着屏幕，运指如飞，大喝一声：“久违了，二过一！”

▼你永远不知道联机对战的那一头是哪位玩家以及会不会耍赖皮。



Quest Failed

迪士尼那过早诞生与破碎的 VR 梦

文 :Rollin Bishop　译 :千树莲　编 :稀饭　美编 :咕噜



在 1998 年，迪士尼推出了初版 DisneyQuest 娱乐项目。在这个位于迪士尼世界中的五层高、10 万平方英尺大的空间里，除了有一个娱乐中心和许多遥控车外，还有迪士尼最早的虚拟现实（编注：Virtual Reality，即 VR）作品。

通过乘坐阿拉丁的魔毯，游客们能够降临到虚拟世界中的阿格拉巴（编注 :即 Agrabah，《阿拉丁》故事中的虚构城市）；通过乘坐 Comix，游客们好像跳进了超级英雄漫画的世界中。这就是 DisneyQuest 试图给前来参观的观众带来的体验，在这个项目中的其他的景点——比如遥控车之类的——并不是严格意义上的 VR，但大都涉及了增强现实要素。

这些体验都是经过精心设计的，硬件成本高达数十万美元，比如被称为“鳄鱼视觉”的头盔——因为前面伸出来的部分像鳄鱼的头，所以它才得到了这么个称号。由于这款头盔太重了，为了方便用户使用，迪士尼不得不将其悬挂在天花板上，而且用于运行与头盔配套的相关软件的高端 Silicon Graphics 计算机，也增加了大量成本。

“当时任何关于 VR 的事情都是极其昂贵的”，曾经是设计师的 Aaron Pulkka 说道。“但是迪士尼愿意花费资源，去购买最好的超级计算机来运行 VR，并致力于制作最舒适最好的头戴式显示器……在这个地方研究 VR 是一种独特的体验，你呆在家里是不会有机会这么做的。”

DisneyQuest 提供的内容不仅仅是虚拟现实，但对许多工作在这里的人来说，它更是一个从事 VR 研究的机会，这让他们感觉自己已经超越了时代。



▲阿拉丁的魔毯飞行项目，在这个小小的座位上，游客能够体验到乘坐飞毯的独特感觉。

“我们都知道这些设备太贵了，目前一点也不实用，”一位不愿意透露姓名的前员工这么说，尽管他已经不在迪士尼工作，他的现任老板仍然禁止他接受任何采访。“但是我们的目标是拿到通向未来的门票，而且要在 VR 技术上领先其他人 10 年以上。”



▲DisneyQuest 的平面图，虽然只是室内项目，但其实从规模上来说，这个娱乐设施大楼还是非常庞大的。

DisneyQuest 是什么？



把“DisneyQuest”这个建筑物和“DisneyQuest”里面的游乐设施和景点区分开来，很重要的，关键点在于主导权。虽然从技术上讲，迪士尼没有肩负起创造出 DisneyQuest 的重任，但是迪士尼创建的 VR 工作室设计出了其中大部分的景点。其余部分则是由外部承包商负责设计，最终由迪士尼的幻想工程部门决定如何安装。

Jesse Schell 在看到了在迪士尼世界的 Epcot 中心安装的初版阿拉丁魔毯后，以一名表演设计师的身分于 1995 年加入了迪士尼 VR 工作室。Schell 说道：“迪士尼 VR 工作室非常专注于为公园创造虚拟现实景点。这也是我们的愿景。”

然而，公司内部的另一个团队——由 Joe DiNunzio 担任战略项目负责人——有一个不同的想法。他们的目标很简单：要在每个大城市都有一系列基于地理位置而设计的娱乐中心。而且，据 Schell 说，他们希望工作室的 VR 项目能够发挥重要作用。

“他们（编注：Joe DiNunzio 的团队）提出了这个观点，把我们对阿拉丁的 VR 项目看作是一种原型，并去研究这种技术的有效性和对消费者的吸引力。”Schell 说。“然后他们试图把 VR 内容和娱乐中心的点子共同推进起来。”



▲曾经位于芝加哥的 DisneyQuest。

从一个丘陵开始创造大山



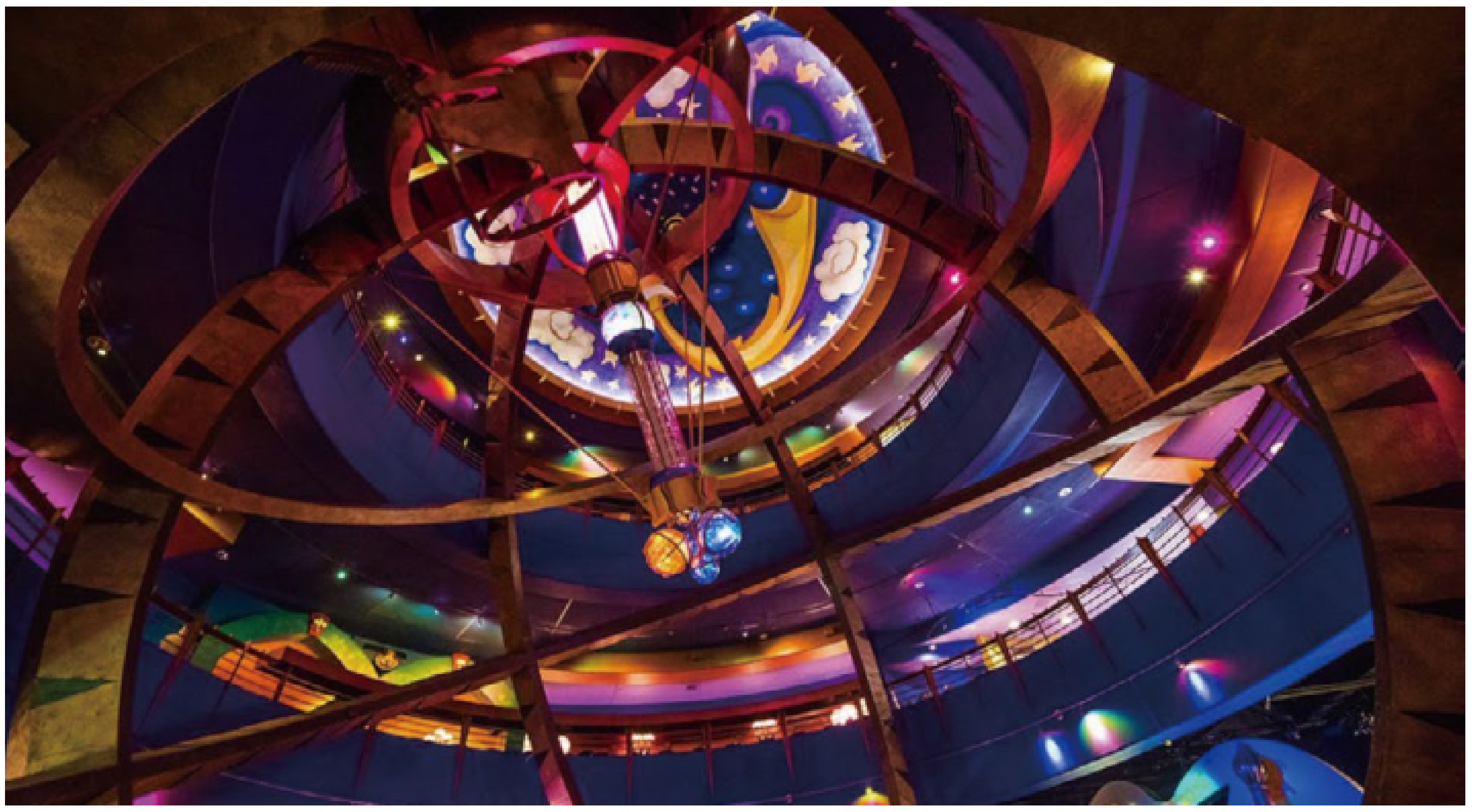
DisneyQuest 的设计被许多人称之为“盒子中的主题公园”，这表明空间对这个项目来说非常珍贵。相对于迪士尼世界的 40 平方英里，DisneyQuest 占据的空间并不多。而使用 VR 技术则意味着每个游乐设施的占地面积都比其他普通的游乐设施小，但 VR 技术的运用让 DisneyQuest 能够模仿一些大型游乐设施的功能。

“如果没有 VR，很难想象你能够创造那种沉浸式体验的场景。”DiNunzio 说。迪士尼世界或迪士尼乐园这种大型景点每小时可以接待数千人，但是像 DisneyQuest 这样较小的空间，如果不使用 VR 之类的东西，就无法处理这种客流量。

“迪士尼的公园部门负责建造一些大型建筑，但是每个建筑都需要占用起码半个或者甚至是一整个公园分区，”DisneyQuest 的互动创意总监 Joe Garlington 说。“并且，这意味着如果你的资金不够充裕的话，这类公园可能就与你无缘，或是你不能经常性的游玩这类建筑——如果你住在博伊西或芝加哥或其他什么离这类公园很远的地方，你可能要存上半辈子的钱才能去一次。”

那么，问题来了，是否有方法可以创建较小版本的迪士尼世界而使人们获得与前往大型公园相同的体验？有没有办法将庞大的建筑浓缩在瓶子里，并从中提炼魔法甚至创造奇迹？“主题公园与故事的沉浸式体验密切相关，”Garlington 说。传统上，这类公园的建造是通过改变规模实现的。考虑到 DisneyQuest 有空间和时间上


▲阿拉丁的魔毯飞行通过场景的布置和光线调整来确保项目的氛围能够和内容结合产生沉浸感。



的限制，团队判断想要重现那种沉浸式的体验必须通过交互这种方式来实现。这也意味着他们需要一些相当巧妙的技术。

“DisneyQuest 的想法是，使用最尖端技术的同时尽可能地隐藏技术的存在，”DisneyQuest 的执行节目制作人 Larry Gertz 说道。换句话说，Gertz 的工作就是尽可能向人们展示迪士尼的魔法，而且令人们不会注意到那些用于展现内容的机器是多么笨重和丑陋。

虽然 VR 工作室最初是打算专门为公园创建基于地理位置而开发的景点，但这个小团体——Schell 估计在任何时候都只有 15 到 25 名员工——相当地符合 DisneyQuest 这个项目的目的和要求。“尽管当时团队中依然存在着想要为迪士尼公园献一分力的呼声，但更多的呼声已经变成了‘嘿，我们来让 DisneyQuest 大放异彩吧，’”Schell 回忆道。“因此，基本上整个 VR 工作室都致力于 DisneyQuest 的创造。”

包括 VR 工作室在内的迪士尼幻想工程部门有这么一个主意，每个在 DisneyQuest 的景点，每隔几年就与其他地区的景点交换。所以，芝加哥的 DisneyQuest 可能看起来像费城的 DisneyQuest——这其实是早就计划好的，但最终并没有得以实行——这个计划的好处是无需更改外部建筑和设施，因为大部分工作可以简单地通过软件复制来完成。

“主题公园是关于娱乐的大规模创造，”Garlington 说。换言之，在他看来，他们关心的是怎么让人们满意地坐在位置上。如果 DisneyQuest 是一个盒子里的主题公园，一个主要问题就是要弄清楚如何在较小的规模上实现“大规模”的效果——交互式体验应运而生。但这也产生了的一些问题。“交互体验是很个人的事情，而同时让大众获得交互体验，这听起来是很矛盾的。所以如何解决这个问题，这正是我们在 DisneyQuest 要探索的。”

举个例子，Garlington 指出虚拟的《加勒比海盗》之旅——洞穴自动虚拟环境（CAVE）的魅力，它在 DisneyQuest 中具有相当独特的吸引力，取代了《大力士》的体验，令 Garlington “怀恨在心”。当然，真正的《加勒比海盗》主题设施有特定的装饰和主题，如一些壁纸和几套配件，但是实际上用 VR 完全再现这种场景是不可能的。所以设计者必须做些别的什么来去弥补这个缺点。

洞穴自动虚拟环境使用了一系列屏幕和投影仪，以颠倒传统的方式制作 3D 图像。具体来说，它提供了深度的外观，而不只是让图像跳出来对着观众。Garlington 和工作人员们在这个上面的研究取得了一定进展。

“那个时刻的真正魔力就在于，当你戴上 3D 眼镜站在船上时，你就好像在真正的海上航行。这是脚底下的平台在进行气动运动后所产生的错觉。而你从外面看的话，这只是一个小小的展位，”Garlington 说，“突然间你出现在一个巨大的海洋上，有很多船只，你正在与其他船只交战，因为我们使用沉浸式工具将你带进了这个虚拟世界。”



这个场景允许四人同时游玩，不过有六门炮。这意味着总会有一位船长和最多三个炮手。设计中故意要令参与体验的游客穿过甲板使用不同的大炮——期间甲板一直在上下浮动，目的是在船到达指定地点之前，让人们把注意力集中在其他部分。据 Garlington 所说，这一切都是为了让人们身临其境。

这种技巧在设计过程中相对容易重复。但是当芝加哥的 DisneyQuest 开业后步履蹒跚时，原本开设两位数景点的计划被取消了。DisneyQuest 芝加哥并不是赚不到钱，只是收入远远不够用于维持这种设施。

再见了，芝加哥

1999 年，迪士尼在芝加哥市中心推出了第二个 DisneyQuest,这是迪士尼公园 30 个“基于地理位置创建的娱乐场所”中的第一个。除了《爱丽丝漫游仙境》、《阿拉丁》和《大力士》等推出过电影的经典迪士尼品牌外，这个地点还举办了一些其他虚拟现实或者增强现实的活动。其中包括了阿拉丁的魔毯飞行、网络空间山、虚拟丛林探险、漫画历险、加勒比海盗 - 海盗金牌战役以及其他特色活动。阿拉丁魔毯飞行和漫画历险都是符合严格意义上的虚拟现实定义的项目，尽管当时迪士尼 VR 工作室的人并没有相关的概念，但他们依然涉及到了这些领域。



▲曾经的DisneyQuest芝加哥大楼如今早已改作他用。

仅仅两年多之后，芝加哥的场地在 2001 年关闭。当时的报道指出，这个项目的关闭是因为缺乏广泛的家庭吸引力以及主题公园式的支付模式——作为一次性消费过于昂贵，没有单独项目体验方式可供选择。此后迪士尼再未开设过其他 DisneyQuest。

迪士尼地区娱乐公司（即 DisneyQuest 运营的批准者）高级副总裁 Randall Baumberger 在芝加哥 DisneyQuest 关闭时说：“我们得出的结论是，在独立环境中实现 DisneyQuest 尖端技术的标准所需的投资与预期回报，将不能满足公司对这类业务的财务要求。”换句话说，DisneyQuest 并没有达到迪士尼对其设立的成功标准。

16 年后，最初的 DisneyQuest 也关闭了。2017 年 7 月 2 日晚上，为了给 NBA 旗下的一个景点让路，它停止了运营。曾经作为 DisneyQuest 项目运营场所的建筑物最终在几个月后被拆除。

这种主题公园分区的更替，让旧的游乐设施或建筑物为新的景点让路，并不罕见。但是 DisneyQuest 这个特殊的例子标志着早期的 VR 游乐设施的毁灭——很可能是永久性的。它们可能被搁置、被出售，或者只是简单的报废，但最终的结果是一样的：它们消失了。

为什么 DisneyQuest 失败得如此彻底，为什么它又没能成为迪士尼那雄厚利润链条当中的一员，迪士尼官方从未给出过解释。迪士尼拒绝回答任何有关此事的问题。如今甚至还有一个新兴产业，为商场和电影院提供基于地理位置的 VR 信息，证明 VR 这条路并非走不通。不过有一些受访者对于这个问题提出了自己的看法，来说明为什么 DisneyQuest 没有成功。

“这项业务明显是失败的，因为它没有蓬勃发展，”DiNunzio 如此认为，“它的规模没有扩大到 10 倍甚至是 25 倍。它没有实现计划的利润目标。所以，你知道，不管怎么样去理解，它都没有达成原本的目的。”

但人们喜欢它，DiNunzio 也认同这一点，而且很多人都喜欢。但即便如此，还是有很多的人因为各种原因没有机会前来 DisneyQuest。而且由于 DiNunzio 在芝加哥的 DisneyQuest 关门前就离职了，所以他对导致这个项目关闭的确切问题或决策过程也并不知情。

有几个人把问题归咎于公司对这个项目的态度。“公司的整体态度发生了变化，”Gertz 说。基于地址位置的娱乐趋势逐渐偃旗息鼓，迪士尼管理层对这一趋势的兴趣也随之消失。

芝加哥的 DisneyQuest 已经关闭，其余地区的项目在它们转型之前也都被迫消失了。在佛罗里达州剩下的惟一一家 DisneyQuest 此后仍然艰难运营了多年，但是迪士尼从未在其中加入任何创新产品，甚至达不到最初的配置。一旦迪士尼决定不再向前推进某件事物，说服管理层继续制造新的游乐设施几乎是不可能的，因为只有多个地点的 DisneyQuest 都能蓬勃发展，才能产生经济效益。





尘埃落定后还剩下什么？





▲ DisneyQuest 里当时还摆放了很多街机，但是现在上面的游戏大家几乎都可以在家用机上玩到。

Gertz 上次参观 DisneyQuest，是在 2010 年。“看到现状有点伤心，因为它已经很老旧了，而且几乎没有更新任何东西——除了一些新的地毯，”Gertz 对项目仍然感触良多，“它仍然运行良好，人们仍然度过了愉快的时光，但作为设计师，我还能从其身上看到过往辉煌的影子。”但是现在它也消失了，而且开创性 VR 领域的前景也变得不明朗。不过即便如此，当佛罗里达州的 DisneyQuest 关闭时，其他 VR 技术已取得一定进展。“现在你可以做出比 DisneyQuest 里的项目更优质的画面，所需要的却只是一台 Xbox。”Gertz 说。

“我认为有些东西会被丢弃，有些东西会被保存下来，谁说得准呢，”Schell 说。这些娱乐项目的清拆处理方式的确让人摸不着头脑。 Schell 举了个例子，在 DisneyQuest 被拆毁后，他在 eBay 上买到了一些原本是用在这个项目中遥控汽车。

“比如说，当芝加哥 DisneyQuest 被拆除时，我知道有些人会收集并保存很多碎片和零件，留给后代或单纯作为装饰，”Schell 在最后一个地点关闭前接受采访时说道，“天知道当他们关闭弗罗里达 DisneyQuest 时会发生什么。”

然而，这并不意味着 DisneyQuest 在迪士尼的足迹已经完全消失。当时为此而创造的思维、技术和方法后来被应用到其他方面，尽管再没有与 DisneyQuest 相似的项目出现。

“这些遗产（DisneyQuest 和建造他的团队）作为原始资产被提供给迪士尼主题乐园，例如巴斯光年的《太空爆炸》和《疯狂游戏屋》以及主题公园中的其他互动景点，”DiNunzio 说，“其中很多东西都是来自为 DisneyQuest 开发景点的团队。”

DisneyQuest 可能消失了，但是它肯定不会被制作者遗忘。尽管他们很多人已经有了其他的工作和不同的想法，但 Gertz 和 Garlington 都认为，他们与其他 300 多名员工都不会忘记这个他们创造的世界。

“我在迪士尼工作 20 年了，”Gertz 说。“在这 20 年里，我从未参与过任何一个比 DisneyQuest 更令人兴奋、更有创意、更具创新性、有更好的团队、更好的态度、以及拥有非常精彩的结果的项目。这是我所从事过的最好的项目，部分原因是由于项目的成果，但主要是因为团队成员具有不可思议的天赋、奉献精神、亲和力。我们如今还是朋友，我认为这足够说明一些事情。”



这是一场大冒险，最后也失败了，但并非所有冒险都有这样的结果。迪士尼继续不断地试验，而 Garlington 特别指出了新的《星球大战》园区具有独特的吸引力，因为它具有多年前 DisneyQuest 的探索精神。

“我们觉得我们正在创造一个新世界，”Garlington 说。“你想要屠龙而不是踩到蟑螂，对吧？这种感觉就像我们在那里屠了一条龙。”

（原文标题为“The dream of DisneyQuest is dead”，刊载于 Polygon）

秘密花园
刺客信条 奥德赛

在系列“重启”之作《起源》发售仅仅一年后，育碧魁北克工作室便为我们带来了《刺客信条 奥德赛》。这款与《起源》同一时期开发，却推迟了一年上市的作品用更强的RPG要素以及优秀的任务设计带给了玩家一个不同于以往的《刺客信条》，堪称系列集大成之作。游戏的舞台发生在如诗如画的古希腊世界，这是一个富有活力的时代，雅典的民主之火正在熊熊燃烧，斯巴达的战士依然无可匹敌；这也是一个英雄与神话共存的世界，你既可以看到神话传说中的奇幻生物，也可以遇见那些推动文明发展的人类先贤。下面就让我们走进这个由育碧以及第三方画师共同构筑的游戏世界吧。

文：北山杉 美编：雷普利

画师：Fred Rambaud

这位画师十分擅长绘制黑暗奇幻风格的作品，尤以人物见长。此外，作为一个漫威粉丝，他还为漫威旗下的不少作品绘制过同人图。在《刺客信条 奥德赛》中，Fred将他的黑暗奇幻风格与希腊神话结合在一起，为独眼巨人、米诺陶洛斯等希腊神话生物的具体形象进行了设定。



▲ Fred Rambaud笔下苏格拉底的早期设定图，这位伟大的古希腊哲学家看起来明显要比出现在游戏中的正式版本更加“臃肿”，不苟言笑的表情与游戏里开朗的性格形成了鲜明的对比。



▲女主角卡珊德拉的早期设定图，外貌与最终版本差别比较大，但服装、武器还有肩头上的那只鹰都做得十分还原。



▲图为游戏的反派——神教成员的早期设定图，其中长袍、面具以及蛇杖等元素都被继承到了游戏的正式版中。





▲作为游戏中的四大神话生物之一，米诺陶洛斯的早期设定与民间传说的形象别无二致，一颗硕大的牛头以及它的武器——斧头都是米诺陶洛斯的显著标志。

画师：Lian Li

Lian Li 是加拿大概念设计团队 Oxan Studio 的联合创始人，笔下的绘画风格绚丽，用色大胆，作品往往给人一种梦幻般的感觉。在《刺客信条 奥德赛》中，最终由他确定了游戏两位主角的正式形象。



◀ Lian Li 根据画师 Fred Rambaud 的早期设定图所绘制的两位主角的正式形象。与 Fred 的设定相比，这张图上的亚力克西欧斯和卡珊德拉更加接近游戏正式版本的造型。





◀ 游戏四大神话生物之一——梅杜莎的设定图，与正式形象相比，这个设定图更好地展现了梅杜莎的身材，在长裙的衬托下透着一股迷人的风韵。





▲▼ Lian Li 根据 Fred 的早期设定图绘制了不少男女主角互相交战的场景草图，在正式游戏中虽然战斗地点有所变化，但两人姿势与神态都被完整地还原了出来。



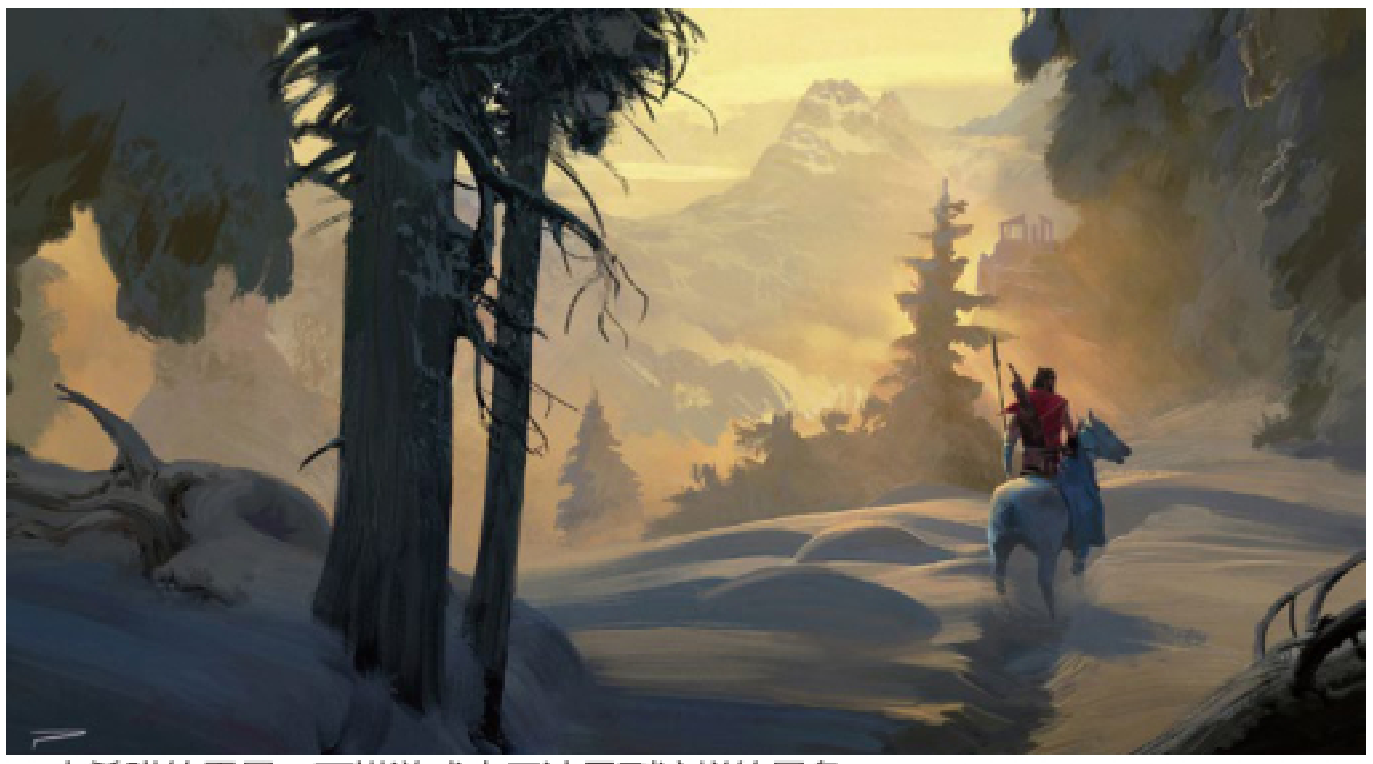
画师：Hugo Puzzuoli

作为育碧魁北克工作室的概念画师，Hugo 以往的作品风格十分独特，扁平的画面与版画十分相似。他为《刺客信条 奥德赛》绘制了许多原创的场景设定图，如果你玩过游戏的话，相信一定对其中的不少场景十分熟悉。

▲古希腊传说中著名的特洛伊木马，游戏中自然也不会缺少它的身影，玩家可在支线任务“神圣恩惠”中见到它。



▲著名的海神波塞冬雕像，玩家可在游戏中前往希俄斯岛南部的萨摩斯岛上找到它。萨摩斯岛有个神奇之处在于当天气转阴时，海洋会汹涌起来，玩家便有机会看到图中所描绘的场景。



▲古希腊的雪景，可惜游戏中无法见到这样的景象。



▲卡珊德拉被父母抛弃后在无数的磨难中成长为一名雇佣兵的场景，此时的她惟一可以依靠的武器就是右手所握的断矛。不远处躺着一具斯巴达人的尸体，代表着卡珊德拉对这个抛弃她的国家的仇恨。

画师：Wavenwater Michael Guimont

Wavenwater 曾是育碧魁北克工作室的一员，目前是一名自由职业者。他在绘画技巧上十分全能，可以驾驭不同风格的作品，尤其擅长环境塑造以及道具设计，对真实系风格较为偏爱。



▲这张早期设定图展现了古希腊世界的神话元素，彼时的 Wavenwater 和育碧魁北克工作室的其他员工都在考虑要不要在游戏中加入更多的神话元素，而最终这张图中的半人马族也没能在游戏里出现。



▲主角的座船阿德瑞斯提亚号在风暴中航行的场景，玩家在游戏中偶尔也会遇到类似的天气。



▲这张图展示了爱琴海里的某处沉船点，Wavenwater 用他丰富的想象力描绘出了一个充满生机的水下世界，其中沉船和鲨鱼这两个要素在游戏中经常能够看到。



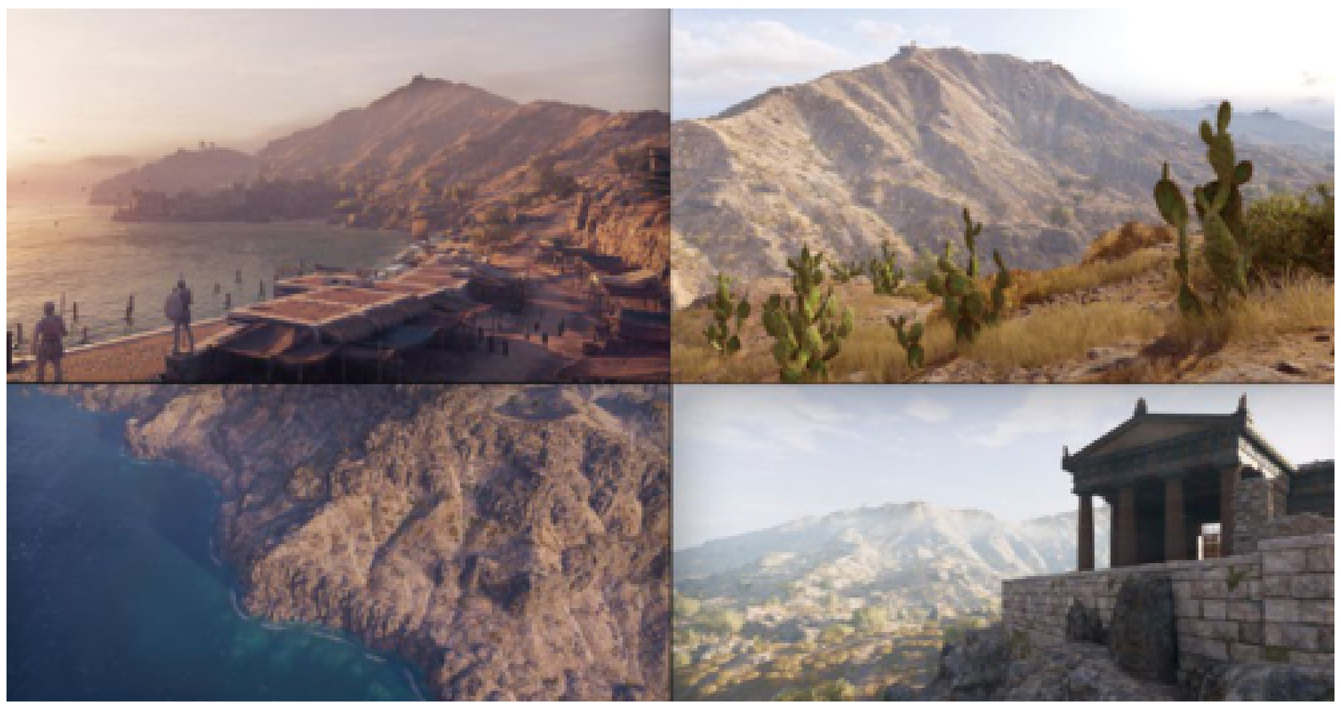
▲萨摩斯之战的概念图，在伯罗奔尼撒战争期间，几乎每一座岛屿都曾被火光和鲜血覆盖。



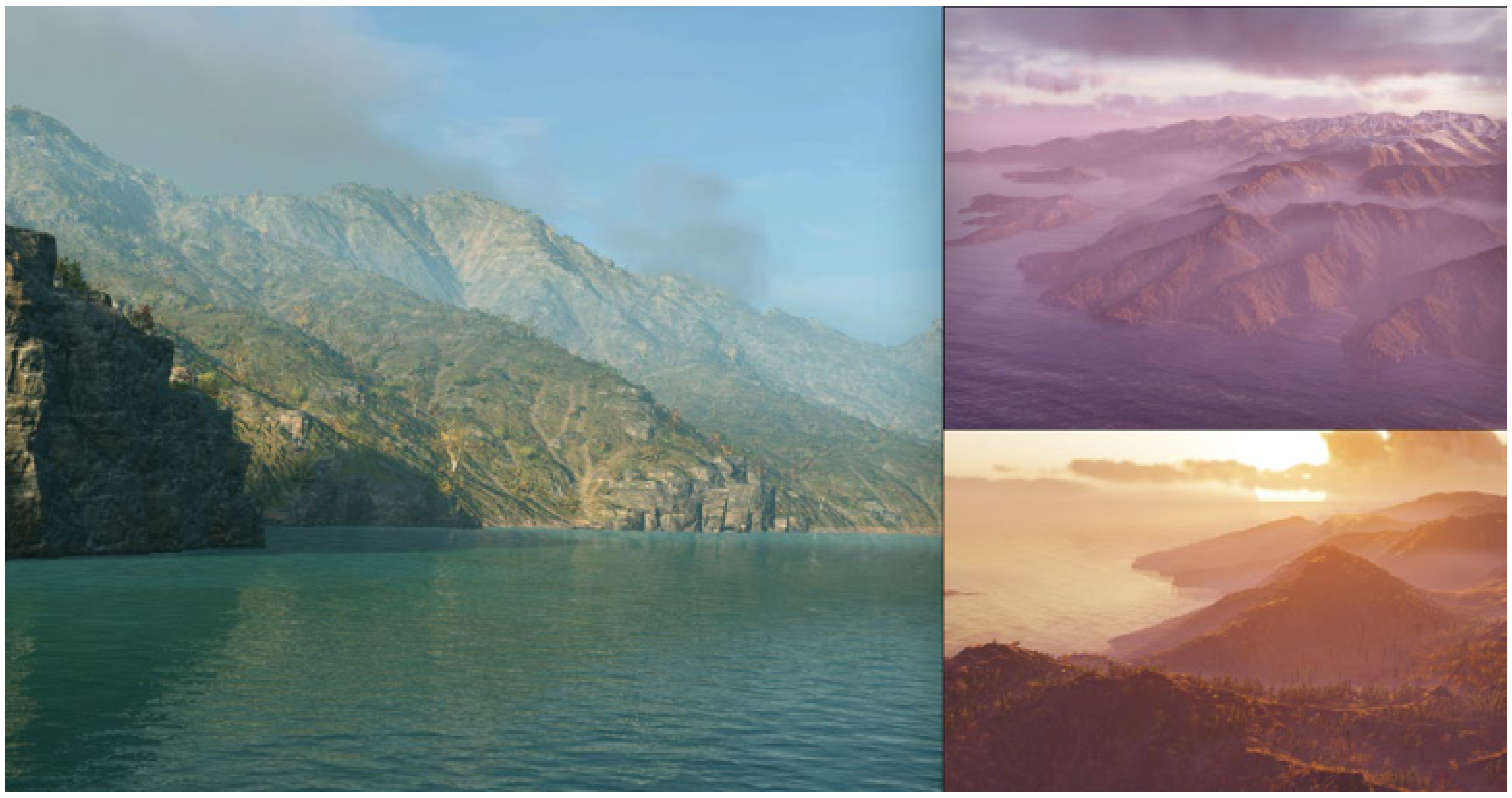
▶ 图为“失落之城”亚特兰蒂斯的早期设定图，可以看到虽然和最终版本有许多不同之处，但规则的石壁以及水下世界等元素被保留了下来。

画师：Jan Almqvist

作为育碧魁北克工作室的资深关卡美术师，Jan 从 1996 年开始便进入业界，先后为 EA 和育碧这两个顶级游戏厂商工作，从业经验十分丰富。从角色设计到概念美术，从 2D 绘画到 3D 建模，他几乎掌握了与游戏美术有关的所有技能。目前则在育碧专注于开放世界的构建和设计。







▲▲▲▼这几张图分别展示了游戏世界中森林、旱地、群峦以及火山岩四种不同的地形，它们被用于构筑游戏中的古希腊世界。Jan Almqvist 参与了这些地形模型的创建，他坦承如果没有工作室其他成员的帮助，为这些地形加入素材、光效、水体等资源，最终呈现出来的效果将会十分单调。

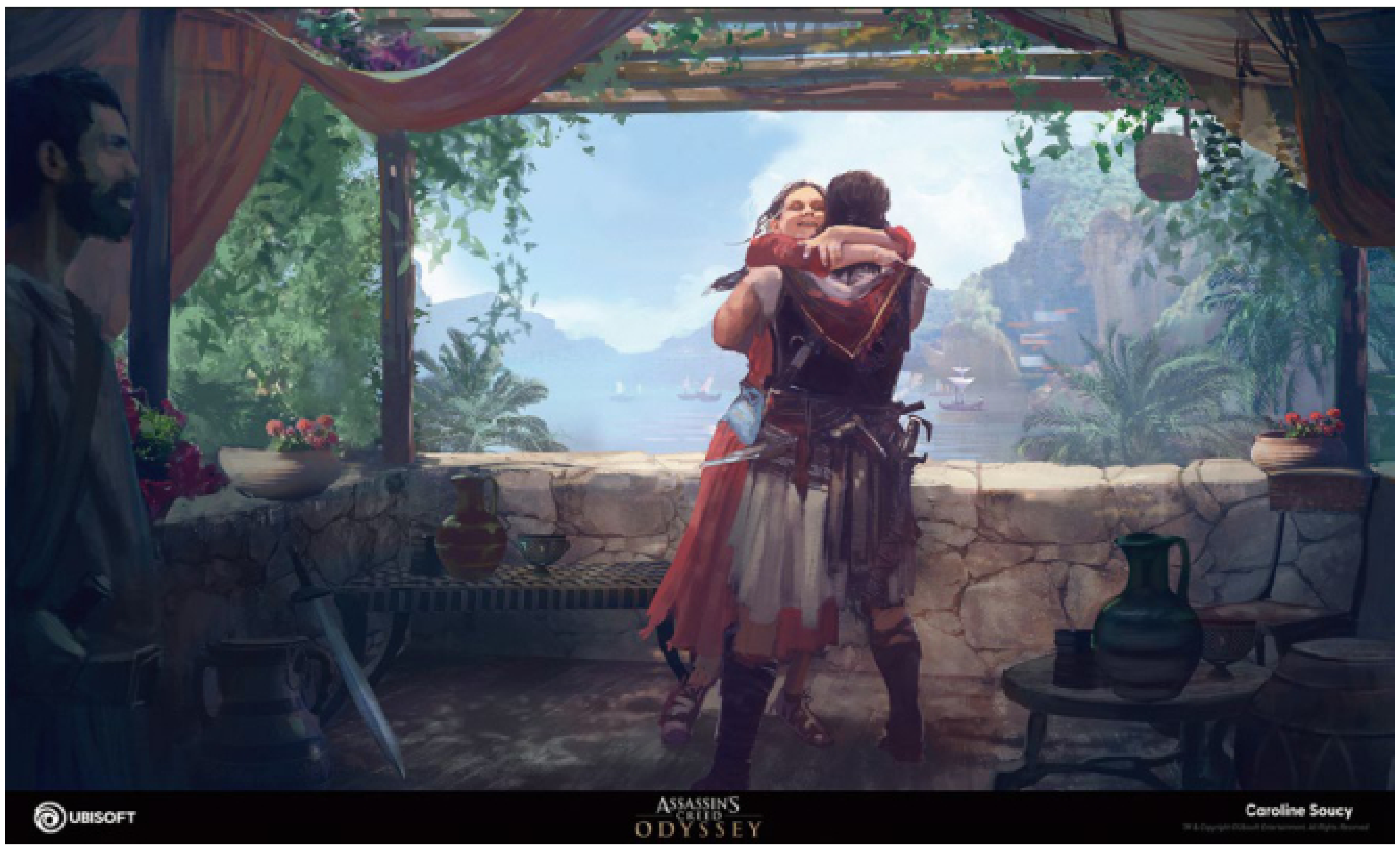


画师：Caroline Soucy

育碧魁北克工作室的美术师，在加入育碧之后为《魔法门 冠军对决》绘制了超过 150 张精美的原画，在《刺客信条 奥德赛》中主要负责早期概念图的绘制工作。



▲图中描绘了尼科拉欧斯一家的幸福生活，彼时的主角姐弟还是两个不经世事的小孩，对即将到来的残酷命运毫不自知。



▲主角亚力克西欧斯在多年以后终于找到自己失散的母亲密里涅时的场景，图中母子两人紧紧相拥，仿佛回到了命运最初的那段时光。



▲在旅途中休憩的主角，身处于一个破落的废墟之中，断首的巨大雕塑与主人公渺小的身影形成了一个鲜明的对比，整个场景在宁静中带着一股肃杀的氛围。



▶ 带着白色兜帽的卡珊德拉此时的装束与玩家印象中的刺客形象十分接近。

游戏评台

引领变革

刺客信条 奥德赛
Assassin's Creed Odyssey



机种：PS4/XOne
厂商：Ubisoft
类型：动作角色扮演
版本：中文版
发售日：2018 年 10 月 5 日
对应人数：本地 1 人
售价：59.99 美元

近年来，“公式沙盒”这个新词汇逐渐在玩家之间流行了起来，它通常用来指责那些拥有千篇一律的任务和收集点的开放世界游戏。有趣的是，这个词经常出现在育碧旗下开放世界游戏的评价中，其中最有代表性的，自然是育碧的两大王牌游戏系列——“《孤岛惊魂》系列”和“《刺客信条》系列”。

作为一个超过十年的游戏品牌，“《刺客信条》系列”一路走来经历了数次重大的改革，离我们最近的一次便是去年发售的《刺客信条 起源》。相比以往的作品，《起源》在故事和玩法上都发生了极大的变化，主角不再是一名“典型”的刺客，玩家与开放世界的互动也得到了前所未有的增强。但可惜的是，它仍然没有摆脱“公式沙盒”的名号，羸弱的支线，密密麻麻的收集点成为了这部作品令人遗憾的减分项，正因为如此，随着《刺客信条 奥德赛》的发售，许多玩家都对这部比前作花了更多时间进行打磨的作品有了更多的期许。

《奥德赛》最大的改进之处是在《起源》的基础上增加了大量角色扮演要素，这不仅体现在游戏从一开始便允许玩家从男女双主角中选择其中一位开始故事，还表现在玩家对游戏世界的影响上面。在以往的《刺客信条》中，玩家所扮演的角色是通过 Animus 回溯过往历史的旁观者，而到了《奥德赛》，虽然历史的大方向不会有太大的改变，但玩家可以自由改变游戏在某个时期的进程，甚至可以决定一些关键 NPC 的生死，从而将游戏引领至不同的结局。和不少角色扮演游戏一样，玩家也是通过对话选择系统来影响剧情的，你可以在对话中对 NPC 自由进行嘲讽、鄙夷、夸奖等多种多样的互动，这些互动会决定 NPC 对你的好感，并在接下来的剧情和游戏中反映出来，游戏甚至还存在一个“浪漫系统”，只要玩家对一些特殊 NPC 进行互动并不断选择加深好感的选项，便能最终与之发展出一段浪漫的关系。

公式沙盒最令玩家厌恶的一点是为了强行拖延游戏时间而造成重复的游戏体验，《奥德赛》虽然仍然拥有育碧开放世界的一些老毛病，但它在加强玩家体验方面向前跨出了一大步，在这一点上，优秀的任务设计功不可没。与前作相比，《奥德赛》在主线和支线任务的设计上下了大工夫，其中主线采用三线并行的剧情推进方式，每一条线都有一个明确的主题，其互相交汇之处便是剧情的高潮和冲突时刻；支线任务则一改此前内容重复，空洞无味的公式化设计，除了加强了剧情演出之外，给玩家带来了更多的可玩内容和挑战。不少支线任务，尤其是与一些重要角色有关的支线，往往由许多小任务组成，这些小任务的内容按照剧情逻辑互相联系在一起，形成了一条条完整的任务链，而在此基础上，玩家还可以通过对话选择来影响任务链的走向与结局。

历时 3 年的开发，让《奥德赛》在前人基础上的“改革”要远比《起源》略显尖锐的“重启”来得更加圆融，当然，收集点以及重复内容仍然存在，它并没有彻底摆脱公式沙盒的框架，但我们仍然可以从 RPG 化的系统以及任务链设计上看到育碧为摆脱设计重复感所作的努力。或许《起源》和《奥德赛》所开创的这种模式并不足以代表整个系列的未来，但至少在当下足以满足玩家对《刺客信条》这个品牌的所有期待。

“浪漫”度：★★★★★
点评人：北山杉

“基情”时刻

古希腊著名政治家阿尔西比亚狄斯在游戏中堪称一个活宝，外号“古希腊人肉打桩机”的他可以和主角发展多次浪漫关系。在他的最后一个角色任务“从此幸福快乐”中，这个在古希腊四处流浪的男子终于决定结婚，得知这个消息的主角在送上鲜花与戒指的同时，也在夕阳下对他表达了祝福。如果玩家选择的主角是亚力克西欧斯，此情此景将会变得非常“基情”。



古今中外的英雄神仙大乱斗

无双大蛇 3

无双 OROCHI3

机种：NS/PS4/XOne
厂商：Koei Tecmo
类型：动作
版本：中文版
发售日：2018 年 9 月 27 日
对应人数：本地 1 ～ 2 人、在线 2 ～ 6 人
售价：508 港币





Koei Tecmo 的“《大蛇无双》系列”在沉寂了数年之后，终于又在今年推出了系列新作。随着世界融合、时空穿越，中国三国与日本战国时代的英雄们又一次汇聚一堂，一场惊心动魄的争斗再度展开。前作中魔王远吕智虽已被封印，随即而来的却是全新的威胁——在因融合而引发混乱的世界中，8 个拥有神格化力量的手环引发了英雄们的大混战，而来自希腊奥林匹斯的天神宙斯与北欧阿斯嘉特的神王奥丁，也分别开始了企图征服世界的行动，成为了各路英雄们将要面对的全新敌人。来自三国与战国，中国与日本的各路英雄神仙妖魔大乱斗，是“《无双大蛇》系列”的最大特色，而从初代《无双大蛇》到前作《无双大蛇 2 Ulitimate》，参战角色也从最开始的中国三国与日本战国武将大对决，变成了 Koei Tecmo 游戏角色大乱斗，数量水涨船高。而到了本作，为了配合《无双全明星》这一分支作品，在参战角色的阵容上删除了来自非“《无双》系列”作品的联动角色，但由于《战国无双 4》和《真 · 三国无双 7》中诸多新角色的加入，本作的参战角色数量依然达到了史无前例的 170 人之多。要是续作把《战国无双 真田丸》以及《真 · 三国无双 8》的角色再加入进来……真是不敢想象。系统进化方面《无双大蛇 3》也秉承了系列“要割就割最爽的草”这一指导思想，本作加入了全新的“神术”系统，每一位角色都可以借助其自身拥有的神器而发动三种不同的神术：普通神术、蓄力神术、固有神术，只需要简单的按键组合便可用华丽的法术将敌人一网打尽。虽然不少角色使用的神器是相同的，但三种神术中的“固有神术”性能则是因人而异，不同角色的动作模组 + 神器 + 固有神术的组合，不仅带来了更多的玩法，也让本作的割草爽快感达到了空前的高度。不过可操作角色增多虽然丰富了游戏内容，但也由此带来了显而易见的缺陷——过多的角色进一步凸显本作的平衡性问题。由于《战国无双 4》新增了“神速攻击”这一特殊攻击系统，使得来自于“《真 · 三国无双》系列”的角色天生在机动性和攻击范围上比“《战国无双》系列”的角色要矮上一截，更别提神速攻击能带属性和部分三国角色的性能比《真 · 三国无双 7》反而削弱，这些恐怕都不是能够让喜爱三国角色的玩家满意的设计。而神器的设计同样充满着不平衡，虽然除了几个特殊角色自己的独特神器之外，部分角色通用的神器共有 16 种，但性能差别依然很大，和三叉戟、镰剑、古林博斯帝等拥有高伤害、高连击、强控场神术的神器相比，不少神器的性能明显不够给力。赵云、真田幸村等 8 名高人气角色随着剧情进展更可以发动强大无比的“神格化”能力，但在实际游玩过程中体现出的存在感还是比较薄弱，在神速攻击和神器这两大因素的作用下，本作角色强度泾渭分明，完全进入了格差社会，看似更为丰富的游戏玩法，却因为系统的失衡反而乐趣不及前作。

另外，本作的游戏模式也较为单一，打完了主线和支线关卡，除了继续刷随机出现的浑沌关卡之外就没别的可玩了，虽然还有收集全角色秘藏武器这一挑战目标，但过程相对单调，加之不少秘藏武器性能十分微妙，让人动力不足，而发售前做了不少宣传的多人联机模式也并没有想象中的有趣。不过 Koei Tecmo 看来也是意识到了这些情况，在后续补丁中也加入了对游戏系统平衡性的调整以及新的神器和挑战模式 DLC，只不过 DLC 依然是要花钱的，是否值得只能由大家自行判断了。



割草度：★★★★★
点评人：水无月

●丢人时刻

作为希腊神话中奥林匹斯主神的宙斯，在本作的剧情中。不仅被洛基欺骗、被阿瑞斯背叛、被奥丁封印，最后在众多英雄的帮助下才得以苏醒，就连游戏中的使用性能也是几位神灵角色中最差的，称其为本作众神的丢人代表一点都不为过。



做个观光车手有何不好?

极限竞速地平线 4

Microsoft

机种：XOne
厂商：Forza Horizon 4
类型：竞速
版本：中文版
发售日：2018 年 10 月 2 日
对应人数：本地 1 人，在线 2 ～ 12 人
售价：249 人民币

今年 TGA 年度游戏评选上《极限竞速 地平线 4》成功斩获了年度最佳竞速游戏的殊荣，实际这并不让人意外，因为本作作为一款竞速游戏真是几乎挑不出毛病，获得玩家如此高的评价也实至名归。

在“景”上，这是许多竞速游戏都忽视的点，它们顶多是游戏中陪衬作用的贴图而已，而把”场景“这个要素拔得非常高又与驾驶完美结合的作品,可以说是唯有“《地平线》系列”,而其最新作更是集系列的大成。游戏中目力所及之处全是你的赛道，泥地、冰面、山顶、甚至飞到建筑物房顶，游戏给了玩家极大的自由度让玩家在不同的场景中探险，这避免了许多竞速游戏最终沦为“跑圈游戏”的弊病，增强了游戏的可玩性，即使平常不是很喜欢竞速游戏的玩家也可以在其中找到属于自己的玩法，无论做个严肃的赛车手还是做个观光家都可以由玩家自己选择。

而在这自由的景观探索中，游戏甚至还跟进一步加入了大胆的“四季系统”。对于一般的竞速游戏来说切换一个季节几乎就可以算作一个新作了，可是《地平线 4》中一次性纳入了四个季节。而这四个季节不仅仅是赛道旁边几丛青草几片落叶这样单纯的背景变化，游戏中提供的是一个全局性的转换。比如在冬天车体会因为积雪严重打滑，冰面会因为结冰而形成全新的通路，线上也会提供季节独有的比赛，这让游玩每个季节的游戏时保证了游戏的新鲜感，游戏中一切事物都有动态之感，即使长期投入时间游玩游戏也不会轻易让人感觉到重复无聊。

另外在景物刻画上的优秀不意味着本作在其他方面就顾此失彼，相反继承至本家“《极限竞速》系列”的车辆构筑底子也十分扎实。首先车辆建模十分精细且还原性高，所有车辆都是全透玻璃，内部装饰都与现实中的真车相对应；而面对一般玩家不会太会察觉的细节游戏也细心的还原了，打开引擎盖内部引擎细节丰富，可见制作组在制作车辆模型时的用心。

在车辆改造方面本作自由度也极高，全部引擎底盘、轮胎、尾翼、引擎，车体上的大大小小的零件都能根据玩家的需求进行修改，并且各种修改也能忠实地体现在车辆的驾驶手感上；面对不想在这方面多花功夫的玩家，游戏也提供了自动升级或线上套用其他人的装配方案。可以说游戏在车辆装配方面非常人性化，既有照顾硬核玩家的改造深度也有照顾轻度玩家的便利性。

《极限竞速 地平线 3》的素质极为优秀，因此它仿佛树立了一座高峰，这座高峰不仅是其他竞速游戏要征服的对象，更为自家系列投下了不可回避的巨大背影，而 Turn 10 工作室顶住压力，在两年的等待中给我们交上了一份无愧自心的答卷。

“加速”度：★★★★★
点评人：沐枫

●有趣时刻

因为游戏十分自由有时候车也会以现实世界里完全无法完成的方式行进,开着货车来个“旋风冲锋龙卷风”也不是不行，有兴趣的玩家可以试试。

不是劳拉的暗影，却是新作的阴影

古墓丽影 暗影

Shadow of the Tomb Raider

机种：PS4/XOne
厂商：Square Enix
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2018 年 9 月 14 日
对应人数：本地 1 人，在线 1~2 人
售价：475 港币（PS4）/474.5 港币（XOne）

女英雄还是女杀手？

当看到那个传说中的克劳馥的照片时，虽然还有几个比较严肃的家伙绷着一张扑克脸，但大部分参与这次在墨西哥行动的圣三一部队成员都笑了，有几个家伙甚至轻佻地吹起了口哨。

这不能怪他们，很少有人会想象得到那位能够从沉船灾难和孤岛历险中生还，又探索过西伯利亚地区中隐秘城市的女考古学家，会是一个身高不到 1 米 7，只有 20 多岁的年轻白人女孩。情报上显示她有着丰富的武器使用经验和战斗能力，甚至还解决过大量对手，但是没几个人相信最后一点——他们不可能跑去孤岛上数尸体，而在西伯利亚，暴雪会掩盖一切踪迹。圣三一是在那里折损了不少人，但内部普遍认为是当地的原住民和所谓的不死军团干的好事，而不是栽在一个单枪匹马的女孩手下。

等他们完成任务回来的时候，大部分人的脸色都变了。克劳馥大约是被突然爆发的洪水淹死了，但她在死之前解决了接近十个圣三一在当地的雇佣兵，四个空降下去的行动部队成员也无一生还。人不可貌相，现在大部分人应该都开始明白为什么多米格斯博士想要将她招募到圣三一旗下。

然而当我们在执行秘鲁的任务时，负责收集情报的部队带来了一个坏消息：克劳馥还活着，而且同样来到了秘鲁，随之而来的就是一连串的伤亡报告。

先是库阿克雅库的驻扎部队伤亡惨重，其中相当一部分人是被子弹打死的，那些在树林里神出鬼没的野人可不懂用现代武器。

然后我们在巨蛇之城建立的教派手下的成员也遭受了重创，他们的教派基地受到袭击，损失了不少人手，惟一的收获只是解决了那个一直在领导反抗军给我们找麻烦的所谓“女王”。

情况在我们的油田设施被克劳馥搞了个天翻地覆后简直一落千丈，但多米格斯和鲁尔克这两个领头人仍然信心满满，觉得克劳馥不足以对整个计划造成严重影响，觉得他们还能对付这个“女考古学家”。



但我们当中的部分人有不同的意见，所以在看到鲁尔克试图用战车解决克劳馥，结果还是被一个女野人扑倒，并且生死不知后，我们乘上了一台原本应该作为火力支援的武装直升机，迅速飞离了战场，把多米格斯那见鬼的宏大目标和克劳馥都抛诸脑后。

在我们离开时，还能看到克劳馥在这破遗迹中飞檐走壁，一步步在向多米格斯所在之处靠近。她是和照片里长得差不多，但我们总觉得她让我们想起了秘鲁丛林里的美洲狮，在克劳馥和野人出现之前，这种凶猛的顶级掠食者才是我们损失人手的主要原因。然而美洲狮对上克劳馥，恐怕也要败给这个杀人如麻的女杀手！



结局还是过渡？

上一节描述的故事纯粹是笔者基于《古墓丽影 暗影》的主线而虚构，但相信已经足以用一个不那么传统刻板的方式向大家说明了这款作品身上的一个最大的问题——或者说是这个问题的一部分表象：劳拉的身分定位不明。

类似的情况也存在于游戏的方方面面，从小的方向来讲，《古墓丽影 暗影》的主题看似明确，但其实暧昧不清。这既不是重启后的首作《古墓丽影》那样的新起源故事，也不是《古墓丽影 崛起》那样的成长故事。

本作试图赋予劳拉一些新的性格变化，但又不想要丢掉新版劳拉身上的一些女性化的细腻特质，从结果上来说，就形成了剧情体验和游戏体验上的割裂。

一方面，劳拉在故事层面上仍然有着青涩的地方，一开始因为下手不果断被多米格斯抢走了“查克切尔的钥匙”（就是那把匕首），还是引发了洪水，差点情绪崩溃，后面又两度几乎命丧美洲狮之口，在油田阶段的剧情中甚至因为过于关心约拿安危而一时火上心头，对圣三一的部队大开杀戒，甚至在约拿平安现身后，劳拉开始有了退缩情绪，对目前的局面近乎不知所措。在这个部分，玩家感觉到的劳拉仍然是一位虽然有经验也意志坚强，但也有着情绪化一面的女冒险者。

但另一方面，在实际游戏过程当中，玩家体验到的是一个完全不一样的劳拉。她杀伐果敢，每次暗杀和正面袭击敌人都动作狠辣绝不拖泥带水。她箭法高明，一次齐射秒杀三个敌人也一声不吭。她用起特殊弹药更是穷凶极恶，毒箭毒榴弹杀敌时效果非常残忍，而劳拉对此从来没有任何感触，一概平淡以对。在这个部分，玩家对劳拉的惟一感觉可能就是要拉拉她的头发，看看她是不是由光头杀手 47 假扮的。

而更进一步从大的方向讲，《古墓丽影 暗影》的问题在于，无论是水晶动力还是 Eidos 蒙特利尔都没有想好这部作品对于整个系列来说是一个什么样的定位。

《暗影》是系列重启后三部曲的终结吗？起码从故事层面上来说，笔者看不出来，劳拉既没有在这部作品里变成了之前系列作品当中的那个令人熟悉的盗墓者劳拉，也似乎没有走出属于她自己的独特道路，整个故事处于开放状态，似乎随时都可以讲下去。

那么《暗影》是一款将故事接续到下一部作品身上的新作吗？游戏中也没有完全体现出这一点，本作的故事是相对完整的，结局从主题上来说甚至有点儿宏大——虽然实际表现上不怎么能体现这一点。甚至在游戏中出现的大反派还是名义上的圣三一组织领袖，按说劳拉在将其击败后，算是某种程度上清算了她和圣三一之间的恩怨。更令人不解的是，本作制作名单后的影像里原本有一个牵涉到重启前系列里经典反派的伏笔，却在游戏推出后被开发商通过首日补丁删掉了，让人无从判断到底 SE 对于这款作品的未来发展是什么样一个态度。

消亡还是重生?

Eidos 被 SE 收购为子公司已经是 2009 的事情，一眨眼，都快有 10 年了，但是这家公司旗下的作品却似乎根本没有得到合理的对待。

最典型的例子是被逼得采用分章形式发售的《杀手 47》，最终其开发商 IO Interactive 转投华纳旗下，新推出的《杀手 47 2》立刻就不采用分章发售，而是直接推出全部内容，甚至还重制了前作当中的所有关卡，并且全部中文化，可见支持力度根本不是一个级别。

另一个热门系列《杀出重围》也是高开低走，初代《杀出重围 人类革命》口碑和销量均有良好表现，但后面系列发展就让人看不懂，一边开发商 Eidos 蒙特利尔在卖力丰富游戏的世界观，但另一边新作迟迟不见影子，反而推出了一个算是各方面阉割版的移动端作品《杀出重围 坠落》，甚至还高清逆移植到 Steam 平台上想要再赚一笔。等新作《杀出重围 人类分裂》终于推出，游戏的内核仍然是令人满意的，但是故事的编排方式和长度均不能令人接受，DLC 内容安排也显得很勉强，还加了个莫名其妙的入侵模式试图延长游戏时间，于是最终在销量和口碑都下滑后，惨被 SE 雪藏，至今毫无新消息。

至于《古墓丽影》，轨迹和《杀出重围》有点类似，重启后的首作是口碑和完成度最高的，和微软搞了长时间独占协议的《崛起》素质也不差，但商业策略和 DLC 的内容上已经有点儿被高层决策干扰的味道了。而到了这次的《暗影》，看起来



更像是一份交差的作业，不能算很差，但似乎也没什么自我突破的想法，DLC 身上的创收策略也很明显，一个古墓可以在新增的支线和古墓挑战里重复利用，所以季票里虽然包含了 7 个古墓内容，但看着更像是把制作成本剁碎成了 7 份，硬生生营造出一种内容很丰富的假象。

可能连 SE 自己都没意识到原本对于这个系列来说，2018 年是一个怎么样的机遇。

作为主要对手的《神秘海域》暂时处于空档期，因为顽皮狗在全力开发《最后生还者 2》，而市面上同类型的作品凤毛麟角，能够在名气上和《古墓丽影》相比的更是一个都没有。

可以说，只要不正面碰上《荒野大救赎 II》的发售日，自身品质又过硬，今年的《古墓丽影 暗影》在市场上其实没有太直接的对手，哪怕不能够把系列口碑再度提升，起码用于维持玩家对系列的热情和期待也是绝对足够的。

但最后这个契机就被用现在这款品质中上的续作庸庸碌碌地对付过去了，我们只能把对这个系列发展前景的疑问留给将来。

到底是在 SE 手中消亡，还是效仿《杀手》在其他发行商手中重生？或许这是一个本作发行商和开发商都需要去仔细考虑的问题。

革新度：★★★
点评人：稀饭

●懵逼时刻

游戏流程在进入秘鲁后没多久，劳拉就会面对两只美洲豹的围攻，当笔者用弓箭费尽心思射死了一只，却发现游戏竟然进入了播片，劳拉强行被剧情安排受到另一只美洲豹袭击。这只猛兽把她逼到角落，脑袋伸到她脖子前——然后扭头叼起同伴的尸体走了……这是什么情况？笔者直到通关都没能搞懂其中的逻辑。



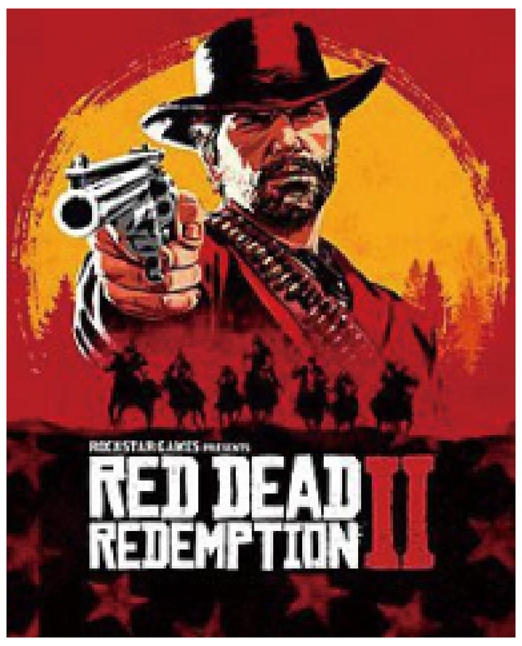


碧血狂杀之路上的救赎

荒野大救赎 II

Red Dead Redemption 2

机种：PS4/XOne
厂商：Rockstar
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2018 年 10 月 26 日
对应人数：本地 1 人 / 在线 2~32 人
售价：售价为 468 港币



《荒野大救赎 II》离前作发售已经过去了整整八年，无论是对于游戏界，还是玩家自身来说，八年都是一场不长不短的时间："《刺客信条》系列"在此之后推出了整整八款正统续作、"《星际争霸》系列"的故事迎来了结局、《战神》奎托斯从希腊杀到了北欧、"《质量效应》系列"在 2 代登上巅峰，再因为《仙女座》而陨落……在 2010 年发售的众多游戏中，《荒野大救赎》可能是"销声匿迹"的众多游戏中,知名度最高的一个。而在等待了多年之后，《荒野大救赎 II》终于如期而至，属于西部悍匪们的救赎颂歌再次响起。

本作所塑造出来的西部世界，在规模和细节上都堪称开放世界游戏中的佼佼者。游戏地图基本囊括了所有玩家所能想到的地貌：广阔无垠的草原和荒漠、白雪纷飞的高山、绿意葱葱的森林、危机四伏的沼泽。而这些地貌不光好看、真实，而且里面包含了参考自真实世界的各种细节。其中最值得一提的是游戏中那多达 178 种的野生动物，每一种都有独特的外表和栖息地，不同种生物之间还会有各种互动：乌鸦和秃鹫会主动靠近动物尸体；食肉动物会捕猎食草动物；狼会集体狩猎、食物链顶层的熊和美洲狮则多是单兵匹马。而玩家要想更有效率的狩猎这些动物，就需要挑选正确的武器和弹药口径。所有的这些的野生动物和玩家一起组成了这个堪称开放世界游戏中最真实的生物链之一，要知道，本作可不是什么狩猎题材的游戏。而其他的一些细节也是令人称道，举一个非常典型的例子，游戏中的大部分枪械都和其现实版本一样，需要玩家完成一个扣下击锤的动作，而这个动作在其他游戏中都是省略掉的。

而游戏在提供完舞台和角色以后，剩下的事情就是往里面塞故事了，而在本作中，这个故事由玩家自己来谱写。和前作一样，本作有着数量众多的陌生人事件和随机事件等待着玩家去发现和完成。废弃的木屋、荒野中的无名尸体、被封上的矿井、地下的古老遗迹，游戏中有着数之不清的秘密供玩家发掘。想体验一下西部悍匪的生活？火车、民宅、商店、马车，甚至不知名的路人都能成为玩家的抢劫对象。想当一个好人？玩家可以去追捕被悬赏的犯罪者、帮助那些在路上遇到的行人、捐钱给需要帮助的人。当好人可以让商店的物品价格下降，当坏人的话，人们则会更加畏惧你，抢劫就会更加顺利。玩家的一举一动会改变游戏中的世界，而游戏中的世界也在潜移默化地改变着玩家。

本作还使用了全新的交互系统并大大增加了玩家的沉浸感，玩家和游戏世界的互动达到了一个前所未有的高度。另一个亮点则是本作的剧情，玩家将扮演亚瑟 · 摩根，以他的视角来体验范德林德帮派是如何逐步迎来瓦解的。除了几个主要角色外，诸如主角亚瑟、前作主角马斯顿、帮派老大达奇，剧情还塑造了一群有血有肉的范德林帮成员。在其他人眼中，他们可能是无法无天的悍匪，但玩家能通过和他们的互动中，感受到这些"恶人"们背后不为人知的一面。他们追求着不同的梦想，对于忠实有着不一样的理解。对于玩过前作的玩家来说，本作的故事迎来的注定不会是一个传统意义上皆大欢喜的完美结局，但就是从这个"不太完美"的故事中，玩家们能记住亚瑟 · 摩根，能记住能玩家一起出生入死的范德林帮成员，能从这个充满着背叛、犯罪和杀戮的故事中，找到那一丝救赎的曙光和人性的光芒。

与此同时，游戏也在时刻提醒玩家"这是一个属于玩家的故事"，玩家在旅程中遇到的有趣的人物、事件或者地点，都会记载在亚瑟的笔记本上。这个笔记本会随着玩家的游戏时间推移不断地增添内容，并一路地传承下去。

除了单机部分以外，本作的在线模式可在游戏发售一个月后开始了测试。虽然在目前的测试版中游戏存在着内容过少的问题，但这些问题都是能随着时间来改善的。毕竟游戏本身所构筑出来的世界已经足够完美，而在吸取了《横行霸道 在线》的经验后，假以时日，想必《荒野大救赎 在线》也不会让玩家们失望。

总体而言，本作是 2018 年，甚至是有史以来最成功的一款西部题材开放世界游戏，无论是画面还是其中的细节都是 Rockstar 游戏的又一次巅峰。虽然游戏本身存在着一些小问题和 BUG，操作手感也离"完美"有一段很长的距离，但对于玩家来说，本作已经足够完美。Rockstar 在时过八年后给玩家带来了又一段西部亡命故事，并再一次向所有玩家证明了他们依然是开放世界游戏界的绝对王者。

"西部"度：★★★★★
点评人：三日月



救赎时刻

在本作的主线剧情最后，主角亚瑟 · 摩根在帮助了朋友和亲人的过程中，完成了属于他自己的"救赎"。然而系列老玩家都知道，这段"碧血狂杀之路"还远远未到要尘埃落定的时候，短暂的和平生活仅仅是假象，属于范德林德帮剩余成员的"救赎时刻"还没有来临。

一趟不完美的轮回之旅

哭泣之星

CRYSTAR - クライスタ -

机种：PS4
厂商：Furyu
类型：动作角色扮演
版本：日文版
发售日：2018 年 10 月 18 日
对应人数：本地 1 人
售价：8618 日元



日本老牌游戏厂商 Furyu 一直都致力于各种异色 JRPG 的制作，尽管该社曾于今年中旬宣布过会暂时停止游戏业务方面的消息，但《哭泣之星》并没有受到影响，最终还是在十月如期与大家见面。本作由知名剧本家久弥直树亲自操刀，人设也精致唯美，而且是一款全新原创的作品，因此在公布之初，便受到了不少 JRPG 爱好者的关注。

本作以美少女与泪水为主题，在世界观设计上倾注了不少心思，譬如装备在游戏里叫作“思装”，日文中与“思想”同音，象征着主人公克服心理矛盾后得到的力量，而被称为“幽鬼”的小兵与 BOSS，则是由逝去的生灵“幽者”变成的异形怪物，名字皆取自现实中真实存在的罪犯……不过抛开这些还算有趣的文字包装不谈，游戏在玩法上的表现就有些强差人意了，玩家只需打完第一段迷宫教学就立马能发现问题，没有机关可言的迷宫、没有特色的战斗系统，尤其是角色动作硬直过大这个明显缺点，直到通关都没能得到改善，可以说极其影响战斗应有的流畅与爽快体验，打个简单的比方，当玩家在闪避完一次敌方攻击之后迅速按下攻击键，至少要将近一秒才能收到动作回馈，而如此糟糕的“操作延迟”还会出现在每一次的技能衔接之间，使你根本无法自由控制角色，即使对面的 BOSS 有时迟钝得就像一只不懂思考的杂兵，你也有可能会因为不够“预判”而被活活屈死。

而在角色的育成系统方面，本作也只能用中规中矩略显简陋来形容，基本沿袭了传统 RPG 中简单的打怪、升级、习得技能的套路，除此之外，装备便是增强角色实力的惟一手段了，装备采用的是常见的合成机制，武器 A 吞下武器 A 可以进行强化，最终可以进化成武器 B，而 B 同样需要吞另一个 B 才能继续强化，如此层层推进，只可惜本作并没有武器建模和纸娃娃系统，只是单纯的数据提升，玩起来十分单调，并没有太多的乐趣可言，而且由于没有便捷合成的手段，玩家只能手动一层层合成，因此越到后期就越繁杂，设计不够人性化。



相较于玩法，本作在剧本方面的表现则要出彩得多，拥有真实惨痛过往的主角团、让人觉得“事情并不简单”的恶魔看守人、以及一位看上去怎么都洗不白的 BOSS，这些便是本作登场的全部角色，虽然看上去规模并不算大，但每个角色都拥有足够的戏份，比起人物众多但却常常粗制滥造的群像剧，如此安排显然更容易把握住人物塑造的分寸，更何况本作的角色设定从一开始就很“硬核”——美少女们虽然都有着楚楚可怜的形象，但同时也拥有着各种性格上的缺陷：会逃避现实、会做事不择手段、会被仇恨蒙蔽双眼等等，不仅是讴歌忠诚，也会有背后插刀的背叛，这些对人性阴暗一面的描写也是本作故事的一大看点，角色们的设定既戏剧化又十分写实，让人印象深刻。游戏流程大概只有三四十个小时，由于没有足够的战斗要素供玩家二周目，爆点连连的剧情也成为了后期让人继续玩下去的惟一动力，故事中存在着“轮回”的设定，但并没有将其散开做成多个结局路线，玩家会在由层层相扣的悲情故事中被一虐到底，最终把角色的“沉痛”与“救赎”都过读一遍，直接达成精彩的真结局。

总的来说，Furyu 这次并没有交出一份能让人足够满意的答卷，《哭泣之星》在实际玩法上有着显而易见的缺陷，不过得益于其大咖写手执笔的剧本、质量上乘的人设与音乐等方面，观感上倒是可圈可点，如果你仅仅是冲着萌妹子和故事而来，那么本作还是值得一试的。

“虐妹”度：★★★★★
点评人：三味线

●摸狗时刻

女主角的房中有一只可爱的白狗，玩家可以选择摸它，起初我一直会以为有什么奖励，每次都抚摸许久，直到后来剧情的发展让我发现这件事情毫无作用，除了能获得一个摸狗奖杯之外，其实诸如此类的无脑设定还有一些，比如那个只要不推动剧情，就永远打不通的电话功能，然后本人还是因为不知情，打了好多次。

态度端正的“重启”续作

灵魂能力VI

SOULCALIBUR VI

机种：PS4/XOne
厂商：BNEI
类型：格斗
版本：中文版
发售日：2018年10月18日
对应人数：无对应周边
售价：479港币



12月18日，随着1.10版更新的推出，以及大人气角色2B的加入，在《灵魂能力VI》再掀对战热潮的同时，也有更多玩家下定决心加入进来。早在本作发售前，游戏制作人就坦言，如果本作销量不高，那么就会是系列的最终作。从目前的反馈来看，游戏的销量和系列巅峰时期相比肯定是有相当大差距的，但考虑到如今包括《铁拳》在内的3D格斗游戏销量均大幅缩水，这样的成绩究竟算不算失败还不好说。抛开商业层面来说，笔者作为系列死忠，对于《灵魂能力VI》是十分满意的。这其中笔者认为最成功的地方在于两点。

一、注重竞技

众所周知，一款格斗游戏成功的关键在于竞技。“《灵魂能力》系列”原本也是起源于街机的作品，但进入21世纪后由于街机市场萎缩，开发商试图将系列变为纯主机游戏，其后果就是《灵魂能力III》《灵魂能力IV》《灵魂能力V》在加强单人游戏内容的同时，在竞技层面总存在着或多或少的问题。不过《街头霸王IV》的重新走红，证明在街机式微的今天，格斗游戏依然大有可为。相信这也是BNEI重启此系列的一大原因。而游戏从公布当天即摆出一副注重竞技的姿态，积极出席了各种游戏动漫展，邀请全球格斗高手试玩，在游戏发售前一个月还向所有玩家开放测试。这些举动使得本作在对战方面做得相当不错，发售至今除了部分玩家不太满意“猜拳”系统外，其他评价都是正面的。而且经过这一系列活动，本作也在格斗玩家中打响了名声，未来出席各种大赛不在话下。



二、回归初代

“《灵魂能力》系列”最为经典的一作就是初代。这里所说的初代，是指《灵魂能力》，而非《魂之利刃》。在《灵魂能力》的众多成功之处中，有一点是之后历代都无法比拟的，那就是《灵魂能力》庞大的故事设定。可惜因为当时机能和容量所限，这些设定多存在于纸面，没能在游戏中表现出来，以至于从后续作品入坑的玩家没有机会领略它的风采。

《灵魂能力VI》的故事选择回归初代，但又加入了原创新角色和在3、4两作中出现的老角色。玩家最初以为本作发生于另一条时间线，实际玩到游戏后才发现，本作是在完全保留初代故事设定的基础上，整合了英雄王（《灵魂能力IV》）、扎萨拉梅尔（《灵魂能力III》）的故事，加入以格罗、阿兹威尔为代表的阿瓦尔机关线，老玩家担心的设定冲突问题几乎不存在。而且最赞的是游戏为每个角色都设计了故事，很多过去仅以名字出现在纸面设定中的角色也有了自己的头像。换句话说，即使是没有接触过这个系列的玩家，仅凭本作就能对系列故事有个深入的了解。从这个角度来说，将本作称为《灵魂能力》初代的重制版也毫不为过。

当然本作确实存在一些明显的缺点，其中最明显的一点莫过于画质不高。尤其是在除了Xbox One X的主机上，角色建模存在明显的锯齿，这和此前系列每一作都站在业界巅峰的形象十分不符。不过本作在除此之外的方面都做得非常出色，希望制作组再接再厉，不断带给玩家新的惊喜。



粉丝满意度：★★★★★
点评人：纱迦

●惊叹时刻

作为DLC角色的2B，还原度极高。2B不仅能够使用原作中的全部武器，而且连空中滑翔、自爆、与小机器人互动这样的细节动作都一一还原，最强的是部分招式的出法都和原作一样，比如按住A不放的“转转刀”。希望这样的良心DLC能够多来几个！

重生后的天启骑士

《暗黑血统 III》

Darksiders III

机种：PS4/XOne
厂商：THQ Nordic
类似：动作
版本：中文版
发售日：2018 年 11 月 27 日
对应人数：本地 1 人
售价：429 港币



“《暗黑血统》系列”想必是不少玩家结识 THQ 这家厂商的作品，而在第二部问世后 THQ 的倒闭使得系列四部曲夭折，令不少玩家感到惋惜。随着 THQ 获得投资重生为 THQ Nordic 后，《暗黑血统 III》自然也成为 THQ 最主要也是玩家们最期待的游戏。

拙劣模仿

然而游戏的素质并配不上玩家的期待，甚至令玩家感到陌生。在“魂 like”的热潮逐渐退却的如今，《暗黑血统 III》却以这种游戏类型登场，没有了以往爽快流畅的战斗动作，也没有了结构复杂的场景谜题，僵硬死板的动作与几种不同方式跳跃能力成为了游戏的全部。

本作继承了“魂 like”中跑尸体与“原素瓶”两个核心元素以及强调闪避反击的战斗思路，却没有明白丰富的 RPG 成长元素才是让困难的游戏机制化为有趣体验的关键。武器方面除了初始武器外还提供了 4 种近战武器与 1 种远程武器，然而实际使用起来无论是数值还是招式动作并未有太大区别，复杂的出招表如同鸡肋不如普通攻击。这一点并非武器设计不佳，而是敌人设计过于简单，无法结合武器自身的特点来切换使用。



以上这些缺点只能说没有让游戏体验更上一个层次，而糟糕的锁定系统则是彻底毁掉了本作的战斗体验。首先在多人混战时锁定功能不会自动切换到下一个目标，并且敌人位于玩家两侧或是背后时，锁定功能不会自动旋转视角，而锁定时右摇杆又会完全失效，结果就是玩家只能像个瞎子一样凭感觉攻击两侧或背后的敌人。正确的操作则应该松开锁定、旋转视角、按下锁定，这套复杂化的锁定系统在面对多数敌人夹击时简直就是一场灾难。此外锁定时右摇杆不仅无法左右移动，也无法上下移动，强制过低的镜头在台阶场景，会使得水平低于玩家的敌人消失在屏幕内。

敷衍场景

虽然系列一直都有模仿当时火热的其他游戏，但结合场景而设计的大型谜题，通过不同能力探索隐藏要素也算是这个系列的特色之一，在《暗黑血统 III》中则很难再感受到那种身处于谜题之中的感受，整个游戏被拆分成了一个个小型谜题。仿照“魂 like”将所有区域贯通起来更是放大了这一缺点。

当然系列传统的各种贴图 BUG 依然保留，可以通过穿越空气墙等方式使这款线性游戏转变成开放世界游戏，甚至直接通过邪道提前进入最终 BOSS 战并且直接略过 BOSS 通关。

精湛演出

游戏体验上出现了许多问题，但在美术与演出方面令人眼前一亮。七宗罪的形象设计风格各异，与自身对应的罪孽非常符合，主角狂怒那一头亮眼的霓虹秀发更是拉风。每一次击败七宗罪后的演出动画借鉴了许多经典电影的桥段，游戏结尾后还加入了暗示续作的彩蛋。

粉丝满意度：★★
点评人：六等星

●绝望时刻

游戏中玩家被攻击后并没有无敌时间，如果不小心被多名敌人逼在墙角的话，基本就可以松开手柄看着主角被组合拳乱拳打死了。

在灾后都市彷徨的一名过客

绝体绝命都市 4 PLUS 夏日回忆

绝体絶命都市 4 Plus -Summer Memories-

机种：PS4
厂商：Granzella
类型：动作冒险
版本：日版
发售日：2018 年 11 月 22 日
对应人数：本地 1 人 对应 PS VR
售价：7200 日元



中国可以说大部分地区都处于地震带之外，有明显震感的地震次数也是寥寥可数，绝大部分人对“地震”的印象就只停留在教科书和新闻之上。但几乎整个国家都处于板块交界处的日本就不一样了，每年都会发生大小地震近千次，初到日本生活的外国人都会被吓得不轻。不得不说，在这一方面日本人的确比我们有着更加深刻的体会，而这一点也直接反映在本作之中。

倒塌在洪水中的大楼、挤满了灾民的体育馆，这些在其他游戏中会被一带而过的这些场景在本作中随处可见。喜人的是这些场景还做得不错，原以为通篇都会像体验版那样“五步一小卡，十步一大卡”的惨状，实际上除了开篇的 3 张地图外，掉帧与卡顿都还处在可接受范围内。

而除了场景外，灾后人与人的交流也是本作着力描写的一大重头。“《绝体绝命都市》系列”一大特色就是那些多的有点吓人的对话选项，最多的时候能有七八个不同样的供玩家选择，本作自然也不能免俗。NPC 会因选项的不同而产生相应的反应和回答，大部分选项都有配音，不少搞笑选项还是很有意思的。剧情上存在双结局的设定，因为涉及剧透所以无法详细阐述，但可以指明的是无论哪个结局都带有相当程度的搞笑和夸张成分，可以看出制作组不甘于在结局走向方面落于平凡，而这到底是好是坏就见仁见智了。担心没有中文而无法体验完整剧情的玩家也不用着急，本作目前已经确定了中文化（发售日未定），感兴趣的玩家届时再入手也不错。

不管怎么说，本作的确在描写“地震”这一题材上花了不少功夫，但也仅此而已。

游戏中虽然做出了进食、排泄、压力值等系统力图模拟最真实的情况，但是所有的这些即便不管也不会对正常游戏流程有任何影响。你没看错，一丁点的影响都没有。除了极个别几次潜水外，受伤时所累积的压力值微乎其微，若不是体力槽右侧有个压力值的标志,很多时候笔者甚至都不知道自己身上“有压力”。正如上文所说，剧情中存在着大量的对话选项，NPC 也会因选项而产生不同的反应，但这些选项同样对剧情没有任何影响，玩家很多时候更像一个过客。得到的善恶行点除了奖杯要求外没有任何作用，游戏的最终结局只取决于玩家最后走哪条路。明明设计出了种种要素，却没有一个对游戏有实质上的影响，剥去这层可有可无的外皮后本作就是个单纯的走路模拟器，在玩法上略显无趣，让人有点啼笑皆非。

值得一提的是，本作也算是个白金神作。虽然有不少容易错过的对话奖杯，但过程中没有任何技术要求，手脚麻利地照着攻略走，一周目内 10 个小时出头就能白金。美中不足的是剧情无法跳过，否则 5 小时上下差不多就能完事吧（笑）。

“绝体”度：★★★
点评人：仲夏

● “作恶”时刻

原以为开场用创可贴骗 30 万日元已经是极限了，没想到后期用一瓶随手装的脏水就能直接骗到别人的房产证…今天我便是要做恶人啊！



育碧玩法 + 实体玩具 + 宇宙沙箱

银河联军 阿特拉斯之战

Starlink: Battle for Atlas

机种：NS/PS4/XOne
厂商：Ubisoft
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2018 年 10 月 16 日
对应人数：本地 1~2 人
售价：560 港币



这是一款由育碧出品的星际冒险游戏，玩家在游戏中扮演的是星链组织的一员，为了将阿特拉斯从军团的控制中解放出来而进行战斗。本作最大的特色便是提供了名为 Starlink 的实体周边玩具，玩家可以使用这些玩具来直接和游戏进行互动。不过 Starlink 并非是游戏质量不达标的“遮羞布”，抛开外部玩具的独特玩法，本作的实际游玩内容也非常值得一评。

这确实是一款有着“育碧”特色的沙箱游戏，不过沙箱所对应的区域不再是地球上的哪个国家，而是整个阿特拉斯星系。玩家驾驶着自己的“组装”飞船在太空中以及星球上进行冒险，并且从太空飞进星球或者从星球飞进太空都是无缝连接的，这种连接的顺滑让玩家在太空中的飞行穿梭非常流畅，且场景变化所带来的体验也震撼十足。不过，在实际游戏中这种体验并不多，绝大多数都会选择直接传送到所需的星球或者二分点号旁（游戏中的主舰），从而直接略去无缝穿梭的独特体验。作为育碧的沙箱，当然是少不了各种探索点。本作探索点的种类不多，稍微探索几种就有可能厌倦，但好在每颗星球上的探索点总数不多，往往还未疲劳时一颗星球上的探索点就全部解锁了。虽说确实有玩法堆砌的嫌疑，但尚在接受范围之内。

本作最值得一提的便是驾驶飞船和战斗时优秀手感。看似笨重的宇宙飞船，实则可以快速地做出诸如冲刺、侧翻、二段跳等诸多特技动作。这种轻盈虽然让游戏失去了不少宇宙的厚重感，但却让游戏的动作体验非常出彩。在战斗上，本作最主要攻击方式就是发射各种子弹进行射击。在飞船的左翼和右翼上可以自定义枪炮武器的类型，游戏中可供更换的武器共有 15 把（3 把需要氪金购买）。每把武器的伤害、攻击距离、射速、能量消耗、状态效果、攻击方式均不尽相同。并且当多种效果的武器同时作用于同一个敌人时还会带来额外的效果和伤害，比如“冷热冲击”。即便是正在战斗中，也可以进入菜单随时更改武器并立即生效。劲爆且有趣的射击战斗配合上优秀的特技移动，本作的操控手感在同类作品中称得上拔尖。



这确实是一款玩起来感觉还不错的游戏，即便可供游玩的内容不多，甚至完成本作全成就 / 白金的时间也就 15 小时左右，但本作过于商业化的销售方式让人很难第一时间将本作推荐给朋友。首先，本作的实体版和数字版在飞船数量、驾驶员数量、武器数量上区别很大。实体版需要购买各种 Starlink 周边玩具才能解锁未获得的飞船、驾驶员或是武器。其次，即便玩家买的是数字版，但如果不是豪华版也无法解锁全部的飞船、驾驶员和武器。游戏中的不少内容，甚至有三个二分点号的能力都与氪金服务有所挂钩。最后，如果玩家买的不是 NS 版，很抱歉你依然无法享受到最完整的游戏内容。因为火狐·麦克罗德就是 NS 版独占的飞行员，不仅仅是这位飞行员，NS 版中的主线剧情中还有着好几段与火狐相关的过场 CG 动画。总的来说，如果想不那么耗费金钱地享受到本作最完整的内容，NS 的数字豪华版就是惟一的选择。

作为还保有童心的玩家，谁能拒绝驾驶着玩具飞船在太空中穿梭战斗呢？无论是玩具与游戏内容的互动，还是游戏本身的素质，本作其实都值得一玩。而 NS 版独有的火狐更是会让玩家有一种在玩《星际火狐》新作的错觉。当然，本作独特的售卖方式以及各版本之间的差异在购买前需要特别注意。是时候再次驾驶飞船为阿特拉斯而战了。



爽快度：★★★★★
点评人：余炽

渺小时刻

当完成一个星球的探索后开启飞行模式，拉高镜头并向着天空飞去，飞船直接突破云层与大气并进入太空。远处是耀眼的恒星，而身后正是硕大的行星。宇宙之大，而飞船与我们实在太渺小。

帝国篇圆满完结

英雄传说 闪之轨迹IV

英雄传说 闪の轨迹IV -THE END OF SAGA-

机种：PS4
厂商：Falcom
类型：角色扮演
版本：日版
发售日：2018 年 9 月 27 日
对应人数：本地 1 人
售价：7800 日元



《闪之轨迹IV》（以下简称《闪轨 4》）之于“《轨迹》系列”来说，不仅仅是埃雷波尼亚帝国篇的完结制作，也是“《轨迹》系列”当前故事阶段的一个休止符。

本作的故事紧接着《闪轨 3》的结局，在漆黑星杯的战斗结束后，新旧 7 班的成员被带到了魔女之里，为了营救被铁血宰相一方带走的黎恩和瑟蕾奴而开始在帝国西部奔波。游戏的前半部分玩家的操作角色主要还是新 7 班的学生们，然后根据每个阶段不同，在队伍里会加入旧 7 班的成员。这也是黎恩首次离队如此长的时间。在过去的作品里，玩家的操作角色不管是什么场合，队伍里肯定都有黎恩，同时又因为黎恩自带的以回复 CP（战技点数）为主要功能的核心回路“力量”，配合他的高物攻和范围类战技，低难度下都是“黎恩带你飞”这般轻松的体验。而《闪轨 4》的第一部剧情里，队伍里既没有黎恩，装备栏里也没有核心回路“力量”，让玩家们体验了一把当年玩“《空轨》系列”和《零轨》时为了 CP 分配而焦头烂脑的情形。

当然，主线来到第二部的时候黎恩也就正式归队了，由于本作里核心回路的副回路取消了“同一个核心回路只能给一个人当副回路来使用”的限制，所以玩家能用尽一切办法将黎恩的物攻堆得老高，不过《闪轨 4》里调整了战斗参数的平衡度，《闪轨》～《闪轨 3》里“物攻横扫天下”的打法被《闪轨 4》里杂兵和 BOSS 们拔高的物理防御抵挡了下来，也让魔法流得以重见天日。《闪轨 2》里新加入的“失落魔法”在本作里再次登场，其威力在众多导力魔法里也是十分惊人，不过也有着不少的限制，除了要求对应的属性结晶孔之外，使用时消耗所有 EP、一场战斗里只能用一次等限制注定了它在很多 BOSS 战里派不上咏唱，不过也许是为了增强失落魔法的存在感，Falcom 给失落魔法的结晶回路追加了远高于其他回路的角色参数增幅效果，也让它们免于沦落为吉祥物的命运。

《闪轨 4》的系统大部分都是继承自《闪轨 3》，例如战斗风格切换、改革后的骑神战、核心回路的副回路等等。《闪轨 3》里首次登场的勇气指令系统在本作里为了调整平衡性而变成了需要攻略试练宝箱才能提升性能的形式，这也是由于在前作里勇气指令系统太过强悍，打 BOSS 都变得没有难度了，才出此下策。而在本作里有很多临时入队的角色都有着各自的勇气指令，而且根据角色战力等级的不同，性能也是一个比一个 BUG，例如“苍之深渊”薇塔的 8 回合里伤害翻倍、前作里临时入队过的奥蕾莉亚的 10 回合必杀率 +50% 并且在发动时 CP+80 等等。

如果说《闪轨 2》是“军校学生的帝国东部马拉松”，那么《闪轨 4》的很长一段流程就是“军校师生和毕业生们的帝国西部马拉松”，惟一值得庆幸的就是本作里地图移动变得十分方便，基本上每个城镇里的建筑或者每个地区的分割都能作为一个地图传送点来使用，系统甚至还会自动记录下玩家调查过的所有试练宝箱的位置，等凑齐角色之后就能一下子传送过去了。相比起《闪轨 2》里各个街道跑断腿的境遇来说，体验好了不止一星半点。

跑地图的目的之一就在于给角色刷经验升级，而《闪轨 4》的最大卖点同时也是最大的问题之一，那就是可操作角色数量达到了系列之最。光是队伍的常驻角色就有 16 人，除此之外





还有 23 个临时参战的角色，将近 40 人的大队伍在主线玩家至少都要用上一次。光是给常驻角色们配装备和回路就够伤脑筋的了，第一部和第二部主线期间的临时参战角色还需要玩家亲自给他们配饰品，到游戏结局时大部分玩家手上都没剩下多少米拉。Falcom 似乎是认为玩家们刷钱太轻松了，于是大手一挥给游戏加了个新的背景设定：由于帝国和共和国要开战，所有商店的物品都涨价。这让本就贫穷的玩家们更是雪上加霜。

如果说游戏系统还算是可圈可点，那么作为“《闪轨》系列”卖点的羁绊系统在本作里的表现就成了玩家们褒贬不一的要素。在和绝大对数女性角色的羁绊剧情里，黎恩能够和她们发生亲密的互动，但是不知道是 Falcom 有意为之还是没有兼顾好角色关系的问题，当玩家为了收集人物笔记来按顺序触发羁绊事件时，往往就会出现前一秒亚莉莎突然对黎恩告白然后突然又提出分手，后一秒黎恩和劳拉在荒岛山洞里谈心然后两人接吻的这种叫人哭笑不得甚至有些尴尬的局面。如果不想和女性角色在羁绊事件里发展特殊关系的话，代价就是必须跳过她们的第 1 个羁绊事件，而很多女性角色的第 1 个羁绊事件又都是有人物笔记内容的，跳过第 1 个羁绊事件也就不仅仅意味着必须阉割掉这些剧情的游戏体验，也将导致玩家会错过收集人物笔记的系统奖励和 PS4 奖杯。相比起前作里只会和亚莉莎、艾玛和劳拉三个人发展特殊关系的平衡局面，本作里除了杜芭莉和瑟蕾奴之外，所有能触发羁绊剧情女性角色都成了可攻略的对象，甚至连学生都不放过，让只打算和学生培养健康师生感情的玩家们内心遭到了前所未有的冲击。其实羁绊系统的问题只需要一个让玩家选择是否和她们发展成特殊关系的选项就能解决了，然而 Falcom 并没有这样做……

根据结局后的彩蛋剧情，“《轨迹》系列”的下一个篇章将会在游戏结局的三年后正式展开，围绕着未来故事舞台的种种猜想也接二连三地在玩家群体里引来热议，而属于黎恩的故事，则在两大至宝现世时，正式落下了帷幕。

系统爽快度：★★★★

点评人：秋沙雨

●温情时刻

从《闪轨 3》的时候开始“黑兔”亚尔缇娜在队伍里一直被玩家们视为是“黎恩的女儿”，尽管两人并没有血缘关系。在本作里亚尔缇娜的“女儿度”可谓是直线上升，黎恩归队前给他修项链，黎恩归队后首先就来了个抱抱，战斗结束后还要求来个摸头杀，对玩家带来老父亲般的触动。珍爱女儿，拒绝一切父嫁结局。



煮酒论金庸

一代文豪面面观

文：80后写稿佬　编：仲夏　美编：咕噜

2018年是一个送别之年，诸多陪伴着我们成长的名人和艺术家先后离去，使这个冬天显得格外冰冷。

2018年10月30日，一代武侠小说大师，杰出的新闻学家、企业家、政治评论家、社会活动家查良镛先生在香江含笑而逝，享年94岁。

中国人传统观念敬重死者为大，是以不少名人离世之后短时间内都少不免被塑造成金瓯无缺的“圣人”，但对于金庸，生前身后除了等身的荣耀，还有众多的衍生品和无尽的争议，反而使得他的一生更加富有传奇色彩。

因此，在这个数九隆冬，我们不妨温酒一壶，细味这个一代文豪的方方面面。

上篇　武侠圣手的变幻人生

●战乱中的书香门第之子

1938年，查良镛出生在浙江海宁袁花镇。

海宁查氏是个书香望族，历来科甲人数众多，康熙年间更是有“一门七进士，叔侄五翰林”的盛名，康熙帝曾给查家题联：“唐宋以来巨族，江南有数人家”。可谓皇恩浩荡、泽被世代。

只可惜造化弄人，正所谓木秀于林风必摧之，清朝历史上两大“特色”都让查家摊上。一是严酷的文字狱，查家曾两遭文字狱，先是康熙年间，湖州庄廷鑨私刻《明史》，查家祖辈——“敬修先生”——查继佐列名参校，遂被牵连入狱。到了雍正年间，查嗣庭官至内阁学士兼任礼部侍郎，被指派到江西乡试任正主考，一场祸害由此而起。后世相传查嗣庭以“维民所止”为考题，被有心人曲解“雍正”二字去其头，正是“维止”二字，查嗣庭谋反之心明显。后来有学者考究了查嗣庭当年的题目，虽然和传说中有所出入，但也和“正”“止”两字有关。无论如何，最终的结果是查嗣庭全家身陷囹圄，查嗣庭狱中身亡，还被戮尸，查家也备受牵连打击，近三十年再未出进士。



查家遭逢的另一种劫难则是来自外国列强的压迫，光绪十七年，以丹阳为始，江浙一带多地教堂被焚毁，清廷着令查文清清查此案，将为首烧教堂的两人斩首，以此换来平息外国人的怒火，但查文清并没有助纣为虐，反而通知两人逃难，继而上报“此事是由外国教士欺压良民而引起公愤，数百人一拥而上，焚毁教堂，并无为首之人。”在朝廷“甄别参革”之前，查文清已经挂印而去。

查文清正是查良镛的祖父，他的遭遇令年幼的查良镛知道，外国人是会经常欺负我们中国人的，只有读书才能强国；到了查良镛读小学的时候，历史老师讲到鸦片战争，不禁情绪激昂，痛斥中国当局中如何糊涂无能，无数兵将英勇抗敌，但枪炮、军舰不及英国以致惨遭杀害，情绪最为高涨之处无处宣泄，突然掩面痛哭。查良镛和小同学们跟着老师哭泣，这件事深深地镌刻幼年查良镛的脑海中，清政府和国民政府在外交上的懦弱使查良镛的民族情结越发根深蒂固，读书救国成为查良镛幼年的理想之一，当然查良镛要成为外交官的另一个目的是能够周游列国，看清楚这个世界。

查家除了是文宦人家，还是书韵飘香的藏书世家，浓厚的读书氛围使得金庸自幼就好读书，从外国文学经典到祖父留下的“海宁查氏诗钞”，都是他的精神食粮。八岁的时候，查良镛偶尔接触到父亲报纸上连载的武侠小说《荒江女侠》，自幼好读书的他不由得大感兴趣，每期连载都做好剪报，随后又读

了《三侠五义》《小五义》等传奇以及还珠楼主、宫白羽等当时知名的武侠小说名家的作品，那个充满奇思妙想的世界“蓬门今始为君开”，年幼的查良镛逐渐懂得了梁启超“为国为民、侠之大者”的含义。这个时期，巴金和雨果是查良镛也是颇为喜爱的作家，两人的浪漫主义创作风格丰富了他的想象力。在龙山小学堂毕业之后，查良镛考入当时的名校嘉兴一中，而和平求学的日子很快到了尽头。

1937 年，日军发动全面侵华战争，身处富饶之地的浙江自然是日寇重点侵略的地区。尽管国民党军队做出了一定限度的抵抗，但还是无法阻止日军南下的步伐。

1938 年，浙北地区开始沦陷，查良镛和一众无家可归的同学只好跟随着校长张印通等教职员工一路南逃，途中饥餐露宿、几经生命危险。但只要有时间，老师就会给同学们上课，一行人最终来到了 300 多公里外的碧湖镇。在这里，各地逃难而来的学生汇聚，国民政府也在此地成立了联合中学。

联合初中让查良镛总算有了安身之所，生活却依旧艰苦，尽管获得甲等救济金，但这不像如今的某些大学生，一边拿着助学金，一边过着奢侈的生活。查良镛每天只能吃着粗粮杂食，冬天也只能穿两件单衣，光脚穿草鞋去上学，课业上却不轻松，所幸书香门第的底蕴让查良镛拥有博学强纪的本领，他的各科成绩优秀，尤以国文和英文等文科更为出色，这让他有更多空间余力思考课外事宜。

紧张的学业激发了查良庸另外一番奇思妙想：既然升学考试这么艰难辛苦，为什么不编一本指导升学的书籍，好让大家得到更好的方式方法呢？他和两位同学表达了自己的想法，得到了他们的赞同。

作为初三学生，没有成功的经验，他们自然不能为同侪编写书籍，于是他们将目光了小升初市场，他们收集了许多升中考时的题目加以分析解答并且做巧妙编排，合编而成《献给初中投考者》。该书大获成功，在战火纷飞、日军空袭的年代，依旧能够行销到浙江以及南部邻近的几个省份，并且显示出强大的生命力，多年之后依旧在再版。而对于当时的查良镛而言，最大的益处便是收获了一大笔钱，改善了自己的生活之余，还能帮助有需要的同学完成学业。这种洞悉读者心理的直觉能力在这时已经开始显现，并且在日后发光发热。

在战乱时代，查良镛还是不忘读书，《三国演义》《水浒传》和大仲马的《三个火枪手》乃至后来读到的《基度山恩仇记》是查良镛最喜爱的作品，大多是侠义复仇的作品，这是他对武侠小说概念的一次延伸。

《孟子》有云：故天将降大任于是人也，必先苦其心志，劳其筋骨，饿其体肤，空乏其身，行拂乱其所为，所以动心忍性，曾益其所不能。艰苦的生活对于查良镛也并非全无好处，最直接的影响便是启发了他日后的创作，大学期间的暑假，无家可归的他便在教室里埋头苦读，“读得倦了，便大汗淋漓地蜷曲在窄窄的长凳上睡觉，醒来再读。长凳只有半尺来宽，就是《阿 Q 正传》中所说的那种‘条凳’，睡了一个暑假居然从来没有在梦中掉下过。我在《神雕侠侣》中写小龙女在一条悬空的绳子上睡觉，灵感或许自此而来。”

由于查良镛接受了大量西方文学的熏陶，能够用流利的英语和别人的交流，在今天看来这是查良镛一生中最重要的才能之一。良好的英文功底不仅为他打开了报业世界的大门，以后来到英属时期的香港建立一番不朽功业，及后到牛津剑桥等世界知名学府深造，都离不开这些兴趣和能力。

更重要、甚至最大的好处还是在精神上，“十三四岁便孤身闯江湖”，养成了他追求自由、逍遥、不受管束的性格，以及对事物看法的极度自信，年少时的颠沛流离，也为他后来的年少轻狂之事埋下伏笔。

“查理”锋芒出鞘

查良镛顺利升学，生活有了改善、才能得以彰显，正是意气风发、年少轻狂的时候，但是不到一年，他的学业就受到了严重的打击：联合高中办学风气相对自由，各人不仅能按照自己的喜好参与课外活动，各班可以自由登出壁报，各抒己见。这一天，一篇名为《阿丽丝漫游记》的文章在校内引起了一阵哗然，里面描述了阿丽丝来到了联合高中的校园，忽见一条色彩斑斓的眼镜蛇东游西窜，吐毒舌，喷毒汁，还口出狂言威吓教训学生：“如果……你活得不耐烦了，就叫你永远不得超生……如果……”如此明显的暗示，大家很容易就对号入座，那条“色彩斑斓的眼镜蛇”便是国民党指派的训育主任沈乃昌，此人不近情理、多有专制，平时讲话总是带着“如果”二字，学生背地里叫他“如果”，但是敢于出言讽刺的只在少数，《阿丽丝漫游记》的作者‘查理’便是那只“出头鸟”。就如眼镜蛇很容易让它和沈乃昌对号入座，‘查理’很快被查出是好好学生查良镛，等待他的是严重的处罚。



在国民党的党化教育和训育制度下，由国民党指派的训育主任的权力甚至凌驾于校长之上，沈乃昌

也不是什么宽容大度之人，尽管张印通努力斡旋，最终也只能争取将查良镛“退学”处理。

查良镛事后也是相当后悔，“当初没有想到会有这么严重的后果，如果早知道这样，我未必会这样写。”值得注意的是，查良镛只是承认自己的手段失当，而不是出发点错误。艰苦的生活铸就了查良镛自信的性格，虽然嘴上说着后悔，但只要是自己认为对的事情，就基本上会坚持到底。他在日后面对各种政治和文化的批判和冲击，仍能“我自岿然不动”，便是依靠着这股自信的“狂气”。

但年少轻狂总是要发付出沉重的代价，查良镛不仅是失去在联合高中的学籍，更是失去了甲等助学金，生活一下子就紧绌，对于那时查良镛而言是“生死系于一线”。

张印通几经辗转，终于帮查良镛在衢州中学谋得一个学籍，又为其私下留下了一笔生活费，让查良镛可以继续安心求学，这份恩情一直铭刻在查良镛心中，多年以后，查良镛出资在嘉兴一中兴建张印通铜像并亲自题词，


一事能狂便少年

查理

在衢州中学，查良镛的才华并没有被埋没，丰富的藏书和优秀的老师使他的文采更进一步；狂气也没有因为被退学事件而有所收敛，这两种事情交杂在一起，一篇《一事能狂便少年》就此诞生。

《东南日报》副刊“笔垒”是当时华东地区颇为知名的“东西双星”之一，衢州中学的不少富有才情师生都喜欢往那里投稿，一书胸臆。查良镛也是其中一个。

“查理”向“笔垒”投稿《一事能狂便少年》，大谈训育制度的弊端，压抑少年人的“狂气”成长，言辞极为尖锐，不仅在校内引起哗然，还打动了当时“笔垒”的副主编陈向平，后者甚至专门前往衢州中学一睹“查理”风采，两人相谈甚欢，这一段渊源也在日后发挥了重要的作用。

日军进攻的步伐并不会因为查良镛的变迁而停下，衢州失守沦陷，临近毕业的查良镛怀揣着大学梦想向西南迁移，再一次尝到战火阴影下逃亡的滋味。辗转之下，查良镛来到了湘西，盘缠无多，他只能寄身于同学哥哥开设的私人农场中，一边打工一边备考。在艰苦的环境下，查良镛还是考上了由国立北京大学、国立清华大学、私立南开大学组成的国立西南联合大学，但因为联大“远在”昆明，囊中羞涩的他只能望山轻叹，对于最高学府的遗憾一直萦绕在他的心中，直到几十年后他被北大授予名誉博士，才稍许弥补了他心中的遗憾。

查良镛最后选择就读包食宿的中央政治大学外文系，希望能够有朝一日成为一名外交官，为祖国维护尊严、争取应有权益，在校的第一年，他以全校第一的成绩获得嘉奖，这似乎离他的外交官之梦越来越近。

中央政治大学前身是国民党中央党务学校，比起黄埔军校更加像国民党的“中央学府”，该校校长是蒋介石，办学目的



也相当明确：为国民党输送未来的政治人才，自然要求学生忠于国民党，只要一听到“蒋校长”三字，学生就必须马上站起，双脚“啪”地并拢以示尊敬。

查良镛的有些同学因为稍微表现出对这种形式主义的懈怠，便会遭到责罚，而那些希望思想不要局限在国民党之内的学生遭到了守旧派的毒打，但是校方却将之认为是正当之举。通过两次教训之后本欲“两耳不闻窗外事、一心只读圣贤书”的查良镛忍无可忍，便向教导主任投诉，没想竟得到了“你也应该被打”的反唇相讥，查良镛据理力争，但是得到的却是更为强烈的弹压：“既然是这样，不如你也走吧。”

于是在完成第一年学业后的几个月，查良镛又一次失学。

办杂志的图书管理员

失学之后的查良镛找到了自己的表兄蒋复璁，后者当时担任中央图书馆馆长一职，正所谓朝中有人好办事，查良镛进入了中央图书馆担任图书管理员，主要负责图书借还工作，工资勉强足够糊口，但是工余时间查良镛可以畅游在书海之中，读各种欧美文学，大大扩展了阅读量；也读国内一些优秀的杂志，一部名为《时与潮》的半月刊成了查良镛的常常捧在手中的书籍。《时与潮》的主要内容是翻译国际上各式各样的热门文章，报人性格让查良镛再次跃跃欲试。他和几个朋友一合计，便模仿《时与潮》，办起了《太平洋杂志》，查良镛于是每天下班便通过各种渠道找外文报纸，进而埋手进行翻译，还在上面写了一篇歌颂爱情的小说。经过一个月的辛苦筹备，又得到大东书局的帮助，答应等杂志销售完之后再行结算印刷费，《太平洋杂志》终于得以付梓。创刊号一共印刷三千册，很快便售罄，查良镛的市场目光和办报水平再一次得到体现。

可惜的是，在战乱时代，《太平洋杂志》像是一个外表漂亮却暗含致命隐疾的新生儿，虽然很受读者欢迎，但是随着战火的蔓延，各类物资紧缺，物价飞涨，大东书局无法再为查良镛预先印制杂志。

因此即便早就做好了版面，《太平洋杂志》还是只办了一期便宣告停刊，查良镛心灰意冷，适逢当年查良镛流落湘西时接济他的那位农场主向其发出邀请，请查良镛到湘西的农场务工，并承诺如果农场业绩不错，便送查良镛出国读书。

这个条件打动了查良镛，多次因为心中的道义而失去读书



机会，还是在查良镛心中造成了不小的影响。

湘西淳朴的民风和优质的民间创作打动了查良镛，因此在其日后的创作中多次出现湘西的景象。

温和的湘西给予了查良镛一段平静的时光，经历了一段平静的过渡期，年少轻狂的“查理”即将回归大众的视野，并且投身其奋斗一生的事业。

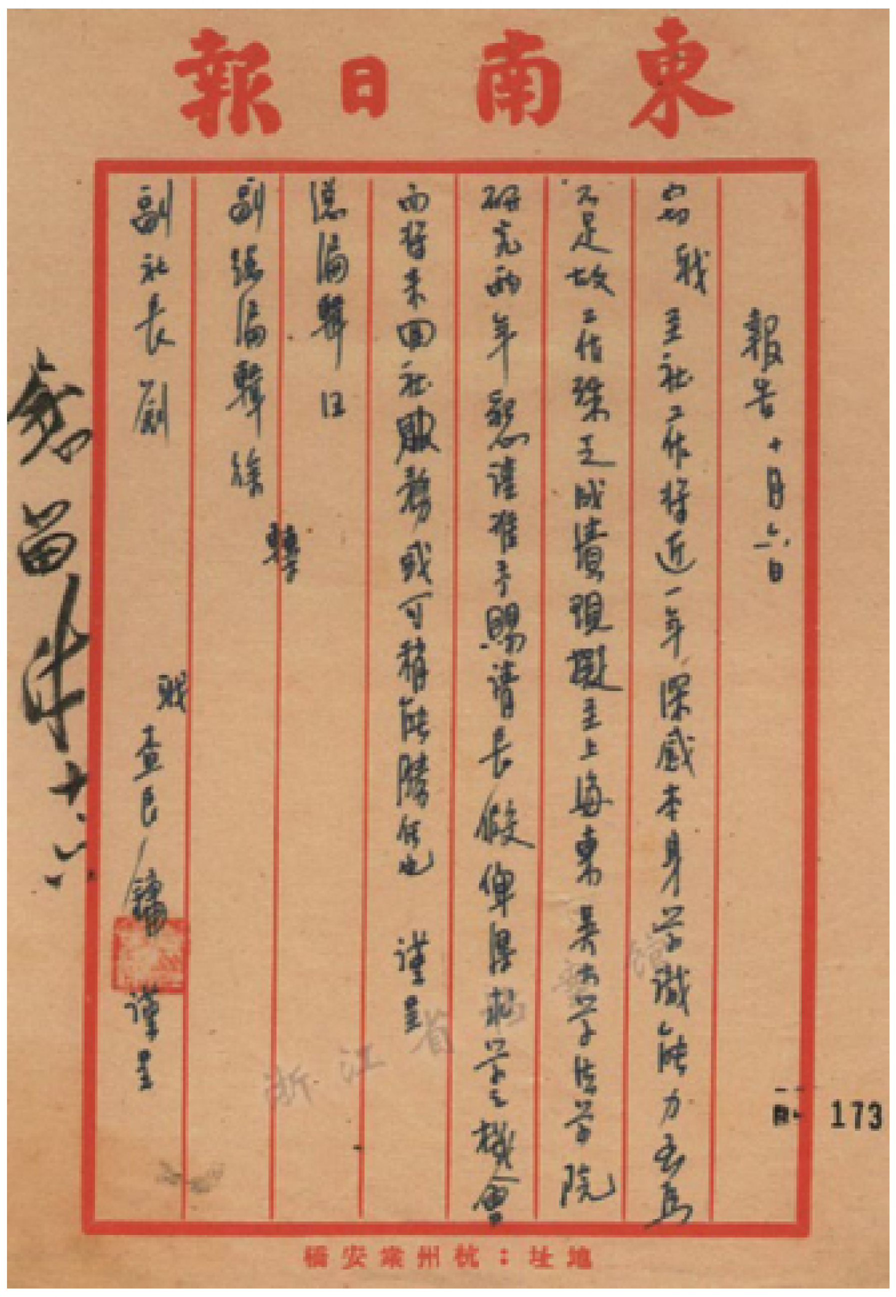
“东南”到“大公”，一年一变的时代

1945 年，抗战胜利，1946 年，查良镛从湘西农场返回家乡，用杜甫《闻官军收河南河北》来形容颇为恰当：“剑外忽传收蓟北，初闻涕泪满衣裳。却看妻子愁何在，漫卷诗书喜欲狂。白日放歌须纵酒，青春作伴好还乡。即从巴峡穿巫峡，便下襄阳向洛阳。”

母亲和弟弟相继离世，曾经的儿时侍女月云已经变成了他的继母，家人相见，岂止泪千行，道不尽离愁，这些情节后来被查良镛化用到《书剑恩仇录》陈家洛还乡的一段。

叙旧已罢，生活仍需继续，查良镛想到了当年因为“笔垒”而结识的陈向平。此时《东南日报》已经在上海建成新总部，查良镛暂时不想离家太远，陈向平于是向杭州分社总编汪远涵推荐了查良镛，让查良镛成为了该社的外勤记者，主要职责是在半夜收听“美国之声”或是 BBC 的英语新闻广播再写成新闻稿。

查良镛正式进入报业，除了每天的电报编译工作之外，他还为《东南周刊》编写一个“咪咪博士俱乐部”的副刊专栏，用简短而幽默的语言来取悦读者，简而言之，查良镛当时还是



▲辞职信。

个段子手。

查良镛很快就对这份工作驾轻就熟，但是到了 1947 年底，他却以能力不足、需要深造为由向《东南日报》请辞。他的下一个目的地将是上海。尽管此时解放战争已经开启，但是江浙沪地区作为南京国民政府的核心腹地，还是相对安宁，这让他那不曾熄灭的求学之心再度燃起。

求学的路途注定一波三折，当年考上西南联大，却因为路费问题而无法成行。当他通过了浙大的入学考试，但遗憾的是，海宁查家早就不是当年富甲一方的大户人家，时任浙大校长的竺可桢只好劝查良镛凑齐学费再来就读。查良镛再次因为学费而无缘心仪的学府。但他的求学之路并未终止，因为查家毕竟还是枝繁叶茂的大家，在时任上海市法院院长、东吴大学法学院兼职教授查良鉴的帮助下，查良镛得以与插班生的身份前往上海，在东吴大学法学院就读国际法专业。

如果仅仅是有了大学的门道就让查良镛毅然辞职未免不大符合当时的家庭经济情况。事实上，在辞职之前，查良镛就获得了两份梦寐以求的工作，除了《东南日报》的日常工作以外，他也向心中一直向往的《时与潮》杂志投稿或是帮助他们翻译文章，查良镛语言功底好，办事又迅速，于是被总编辑邓莲溪相中，来信邀请他做兼职编辑，查良镛欣然应允。于是他经常收到电报邮件，当天翻译完成便发回，这份兼职在查良镛离开大陆的一段时间还在维持，从仿效到长期合作，也不失为一段趣闻轶事。

1947 年初，上海《大公报》招考国际新闻的电讯翻译员，



▲上海东吴大学，现已更名为苏州大学。

正在《东南日报》干着相同工作的查良镛欣然投考。1902年创办的《大公报》是当时国内极具影响力的报纸，坚持“不党、不私、不卖、不忙”的方针，坚持文人论政、文章报国的传统，试图“用舆论的力量纠正这个时代的错误、黑暗和罪恶”，因而备受好评。此次招聘时应征者达两三千人（另一说法则是说只有109人），而录取者不过寥寥三数人，比起如今不少的公务员考试还要激烈，查良镛能够脱颖而出，凭借的正是良好的英文功底、深厚的文化底蕴，以及作为报人应有的独到见解进而政治敏感度。

这时的查良镛身兼三职，白天他在东吴大学法学院学习，晚上在《大公报》上夜班，负责翻译，业余时间为《时与潮》翻译或撰写文章，忙得不亦乐乎。《大公报》作为大报社，员工福利自然不差，除了有丰盛的夜餐供应，夜间还有专车接送，这大大改善了查良镛的生活质量。

1948年《大公报》在香港复刊，需要专门一名专门英文翻译处理相关业务，尚算单身的查良镛被指派代替妻子临盆的同事前往香港，尽管有多个不情愿，但是爱好新奇冒险的查良镛还是踏上了前往香港的飞机航班。在到达香港的时候，他又错过了前来接机的《大公报》同事，更麻烦的是，此时的查良镛身上并没有港币，幸好同行的《国民日报》社长潘公弼慷慨地借了十元港币，让金庸得以乘船过海到达报社，结束了这场现实版的“港囧”。没过多久，由于《大公报》最后一位创刊人胡政之的离世以及升职加薪等诸多原因，查良镛原本只是为期半年的在港工作，变成了长期事业。

1949年，中华人民共和国成立，《大公报》表明了支持新中国的立场。在香港的查良镛在《大公报》上发表文章支持新中国理应拥有海外资产的所有权。这些文章洋洋洒洒数千字，被翻译成英文在国际间传播。曾在远东国际军事法庭任中国代表法官、即将归国新中国政务院外交部顾问的国际法学家梅汝璈看到了这篇文章，深深赞叹这位年轻人的立场、魄力和知识丰富，于是邀请查良镛前往北京担任其研究助理，这是查良镛离外交官梦想最近的一次。

面对这样一个机会，查良镛自然不愿错过，当即向《大公报》请辞，前往北京追逐自己的外交官报国梦。但是到达北京之后，查良镛发现事情并不像想象中的完美，外交部政策委员会副主任乔冠华告诉他，外交部对于职员的政治要求相当严格，查良镛是地主阶级之子，又在国民党的中央政治学院读过书，很难加入外交部，他建议查良镛先去负责外宾接待和国际宣传的半官方组织中国人民外交学会工作，但这和查良镛周游列国、捍卫国家尊严的外交官目标相去甚远。



摆在查良镛有两个选择，一是留在国内靠近祖家，再谋求在发展，或是回到香港继续自己的报人事业。最终，这位一生大部分漂泊在外的游子又一次离开了祖国，这一走便是31年。

1951年，查枢卿在“土改运动”而被罗织罪名，最终被处以枪决，查良镛伤痛欲绝，自此再也没有踏足家乡。

壮志难酬多少令人有些遗憾，子欲养而亲不待也是令人扼腕长叹。但假若当年的查良镛真的成为一名外交官，还有没有如今为无数人编织“武侠江湖梦”的“金庸”，答案显然是否定的。在学术和言论相对自由的香港，信奉“自由主义”查良镛从不“参政”，却可自由议政、文章报国，这才让他真正蛟龙入海，成就了“金庸神话”。

《新晚报》：“金庸”的诞生

1950年，一般外国通讯社稿件的《大公报》分出人手成立《新晚报》，用以借助其他国外通讯社的最新消息报道朝鲜战争的最新战况。

两年之后，查良镛调任《新晚报》，主持副刊《下午茶座》栏目，也做翻译、记者工作，在纸媒行业兴盛的时代，虽然某些版面都是交由少数人负责，但为了让版面看上去更加“百家争鸣”，编辑作者都会使用各种化名来写文章。担任《新晚报》“天方夜谭”栏目编辑梁羽生本名陈文统，因为南朝“宋齐梁陈”，“梁在陈前”取姓，又因为仰慕三十年代凭借《十二金钱镖》而成为武侠小说大家的宫白羽而取名“羽生”。查良镛自己也有多个笔名，除了仗义执言的“查理”之外，还有“姚馥兰”（取自英文‘Your Friend’谐音），以女性的角度去解读电影。

对于西方的戏剧表现手法颇感兴趣的金庸大量阅读相关的论著，并且每天都流连于电影院，当晚就以自己角度写出影评，在很短时间内成为一个“半专家”，也因此得以与电影圈有所接触，造因得果，之后金庸和影视产生密切的联系，乃至有过一段段刻骨铭心的故事，都与影视扯上了不少的关系。

在动荡的时代，查良镛的命运也在发生着重大变化。

1953年底的香港，发生了两件影响深远的大事。12月25日，香港石硖尾木屋区发生大火，受灾人数近6万人，促使港英政府推行公共屋邨计划，时至今日依旧是香港政府民生政策的重要一环。

而与这场天灾人祸扯上关系的还有一件热闹事。香港太极吴公仪接受白鹤派陈克夫的公开挑战，因为香港已经命令禁止擂台比武私斗，双方惟有借为石硖尾大火灾民筹款的慈善举动，移师澳门花园游泳池举办擂台比武。消息一经证实，成为了港澳两地全城热话，比赛当日冠盖云集，甚至连澳门总督都亲自到场共襄盛举，擂台四周更是一票难求，内行看门道，外行看热闹，这场比斗被今人引为笑谈，但是在当时确实引起了极大回响。

两人交锋前各大报章均成为鼓动热潮的先锋，每天都有相关文章刊登，从渊源到实力比较再到为双方站台，各式各样层出不穷。

《新晚报》总编辑罗孚看到了香港市民“尚武”，也看到了报纸在引导这股潮流中的作用，于是萌生了开设武侠小说副刊专栏的想法，而查良镛其实并不是罗孚的首选，梁羽生首先

接到了这份工作，并且在 1954 年写下了《龙虎斗京华》和姊妹篇《草莽龙蛇传》，但是当罗孚希望梁羽生继续连载武侠小说的时候，后者却表示由于档期和灵感问题，需要暂时搁笔。鉴于当时民众对武侠小说热情高涨，于是罗孚就让查良镛顶上。尽管查良镛拥有许多不错的想法，但是第一次操刀武侠小说，而且又是赶鸭子上架，是以迟迟未能动笔。

在截稿期之前，罗孚派出一个老员工来等查良镛，看着那位须发皆白的老人，查良镛心中一动，陆菲青的形象跃然纸上，一切开始在他心中有了模型。查良镛想起在家乡海宁的时候，听说过有关乾隆皇帝的身世传言，于是就以这个核心矛盾加以展开，加入“红花会”和回人与清廷之间的矛盾，再加上陈家洛、霍青桐和香香公主之间单纯却又复杂的感情纠纷，红花会、铁胆庄、天山双鹰以及武当派三位高手之间的恩怨情仇，构成了《书剑恩仇录》故事脉络。

查良镛将自己的“镛”字拆开，便有了“金庸”二字，承着梁羽生开创的新派武侠风潮，金庸成为了当中的弄潮儿。此后世人更多认识的，是作为武侠小说家的金庸，而不是作为报人、学者或社会活动家的查良镛。

我们之后的笔墨也从此转用“金庸”作为论述的主体。



在《书剑恩仇录》连载的后期，金庸受《香港商报》总编的盛情相约，在该报上连载《碧血剑》。

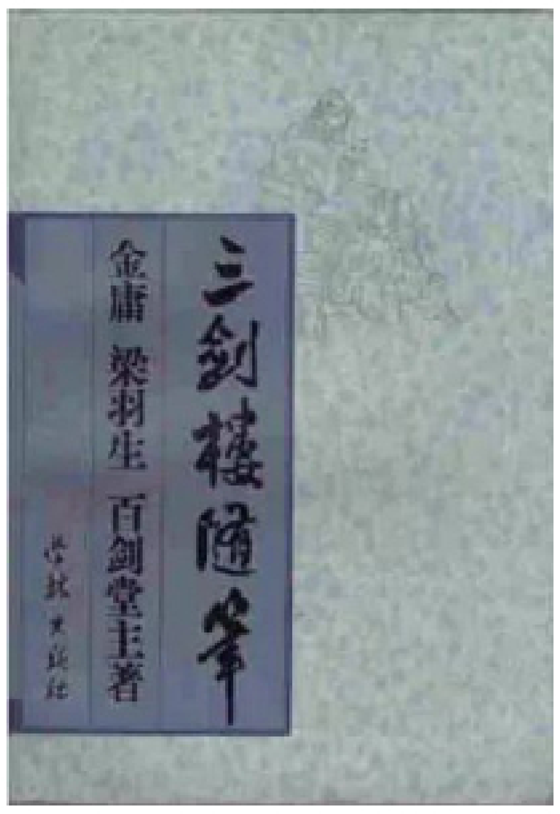
《书剑恩仇录》取材自家乡的传说，《碧血剑》则有不少衢州周边的风景。而且比起《书剑恩仇录》相对架空的故事，袁承志所处的江湖与时代的结合更加紧密，皇太极、崇祯、李自成的出现，加上袁崇焕之子的身份，使得袁承志身负家国情仇显得更为激烈。而通过插叙和倒叙的形式将金蛇郎君夏雪宜的遭遇以另一条主线的形式讲出，使得故事前文后理生动立体，别开新派武侠小说之生面，是金庸在探求武侠小说写作技法的一次有益尝试。

最终袁承志也和陈家洛一样，选择带领一众兄弟到红毛国占领的一座海岛，“将红毛海盗驱走，到这海岛上去做化外之民罢。”正与香港大量新移民涌入的“逃亡潮”处境颇为相似，借古论今的意味明显。

金庸随后继续在《香港商报》上连载另一部大作《射雕英雄传》，历史线则从明清时期前推数百年，来到北宋时期，金庸将自己的理想人格投射到主角郭靖身上，这个与金庸有着同乡之情的憨直小子，也有着与金庸相似的遭遇：虽然屡遭磨难，但又奇遇连连，得到多位高人相助，身边还有黄蓉这样精灵古怪的奇才作为贤内助，不仅使其成为华山论剑的最后赢家，也成全了其保家卫国的使命。而郭靖与成吉思汗纵马草原，发出了“杀人流血、侵占国土，到头来也不过葬身方寸之间，到头来又有何用”的诘问，也是金庸对于战争发起者的质问和控诉。

武侠小说的家国情仇自然是壮怀激烈，但天性喜爱自由的金庸还有其他所长。

在《大公报》内，百剑堂主（陈凡）、梁羽生和金庸被称为“三剑客”，除了都是武侠小说的爱好者和作者，还因为他们都各有博学之处，在金庸的提议之下，三人合组一个专栏，名为“三剑楼随笔”，每人写下二十多篇，开篇是金庸的《< 相思曲 > 与小说》说道：



“我们这个专栏却是上天下地无所不谈的，所以今天我谈的是一部电影。也许，百剑堂主明天竣的是广东鱼翅，而梁羽生谈的是变态心理……作为一个随笔与散文的专栏，越是没有拘束的漫谈，或许越是轻松可喜。”

金庸随笔内容博古通今，涵盖了电影、历史、谜语、京剧、民歌、舞蹈、圣诞、象棋围棋等等，梁羽生和百剑堂主也各胜擅场，三人之间还在专栏中积极互动，套用今人的话语，那便是“商业互吹”。但是文人之间能够如此坦诚相待，可以说是美谈一件。

●长城追“梦”，手创明报

1957 年，已经小有名气的金庸被调回《大公报》，但是随着香港时局的变化，身为左派报纸的《大公报》也开始有了更明显的立场，金庸感受到自己的言论自由受到了限制。毅然选择离开《大公报》，但谁也没想到，他并没有投身另外一家能够让它畅所欲言的报社，而是加入长城电影公司。

这个时候，金庸已经写下了《书剑恩仇录》《碧血剑》和《射


■夏梦



雕英雄传》等作品，算是个颇具名气的作家。但是来到长城影业，他不过是一个小小的编剧。时人不得其解，但是好友们如大导演李翰祥、“香港四大才子”之一的作家倪匡纷纷透底，金庸之所以做出委身长城这样“不理智”的行为，原因和时下很多年轻人一样——追星。

金庸迷恋的正是香港左翼国语电影公司的台柱，与石慧、陈思思并称“长城三公主”的夏梦。金庸为她量身制作的古装片《绝代佳人》，获得中国文化部优秀影片荣誉奖，金庸也因夏梦得到了担任导演的机会。

在长城电影，金庸因为“姚馥兰”的笔名而被亲切地称为“姚家阿姨”，于是他也以“姚嘉衣”的笔名发表文章，当然他用得最多的是“林欢”，这个名字有指是指金庸和第一任妻子杜冶芬两人之间都有“木”字，以此来表示夫妻生活和谐。但在当时，“林欢”和“梦”字在字体构成上颇有点相近之处，其中的耐人寻味之处大概只有当事人才能知道。对于这份感情，金庸和夏梦并没有向外人道起，而当时双方也是各自结婚后不久，所以并没有引起更多的故事。但是金庸对于夏梦的偏爱显而易见，之后主导《明报》的日子里，夏梦的大小新闻都被事无巨细地披露，赞美溺爱致辞溢于言表。这段美丽的小插曲贯穿了金庸最跌宕的时光，随着左派运动越发强烈，长城电影公司也开始加紧审查，影片大量减产，主写轻松喜剧的金庸再次感到创作受限，再度谋求出路。此时的他深深感到“工字不出头”，寄人篱下终究无法尽诉胸中丘壑，创业的想法油然而生。

很多知名企业的成立都颇具传奇色彩，《明报》这个报业王国的创立也是如此，大概谁也没想到，迫使金庸自己办报的原因竟然是因为盗版。

在1959年之前，金庸连载的作品已经在东南亚地区产生了巨大的影响力，尤其是在新马泰地区，读者更是反复阅读，为了得到第一时间得到最新的连载，甚至有人会第一时间以电报形式发到南洋，再行刊发。

由此而生的便是盗版问题，金庸的小说经常会被印成小册子，公开贩售，而内容则几乎和报纸连载保持一致，这令金庸十分懊恼，但也看到了当中的商机。他于是和相交多年的好友沈宝新合计，与其这样，干脆自己办一本刊物刊登小说，再结集出版，岂不是更好。

他们原本打算出十日刊杂志，名为《野马》。但是一个相熟的报纸摊贩却对金庸和沈宝新建议，与其这样，倒不如直接办一份报纸，每天出版，这样就能多赚钱。

于是金庸出资八万，沈宝新出资两万，租用了弥敦道的一个小型单位，请来了《长城画报》旧友潘粤生作为编辑。凭借着三个人之力办起了一张娱乐小报，潘粤生提议将报纸取名为《明报》，关于这个“明”字可以有多种解读和构词，大抵都是好的意思。

《明报》首页报道新闻，第二版是包括他人小说在内的副刊，第三版是金庸小说独挑大梁，第四版则是小品漫画。没有稿费预算，每个人只好亲身上阵。许多业内人并不看好这份小报，认为他们很快就要倒闭，而最初的情况也确实如此，《明报》最初数月销量一直没有太多起色，每天8000份的报纸只能卖80%左右。报社的办公地点也一变再变，最惨的时候是租用中环娱乐行的写字楼，需等晚上商人职员们下班之后，他们才能使用，经历了三年的艰苦创业，《明报》才进入稳步发展期，1961年，《明报》日销量达到两万份。

《明报》撑过了最初的困境，靠的是大家的热忱和精诚合作，更靠金庸的武侠小说，当然也少不了他的第二任妻子朱玫的帮助。

朱玫原本是《大公报》的记者，婚后随查良镛离开《大公报》，在金庸“疯狂追星”的时候，朱玫也不乏对他的揶揄。在创业之初，身为“老板娘”的朱玫并没有坐享其成，而是挺着数月的身孕，四处跑新闻，可以说是劳苦功高。这个时期的《明报》新闻多是剑走偏锋，新闻多以猎奇和重口味，并且赋予极为吸引眼球的标题，吸引了一定量的读者。


明報
一個美國人在中國
香港床位住客十五萬
明報創刊紀念
峨嵋影片公司敬賀

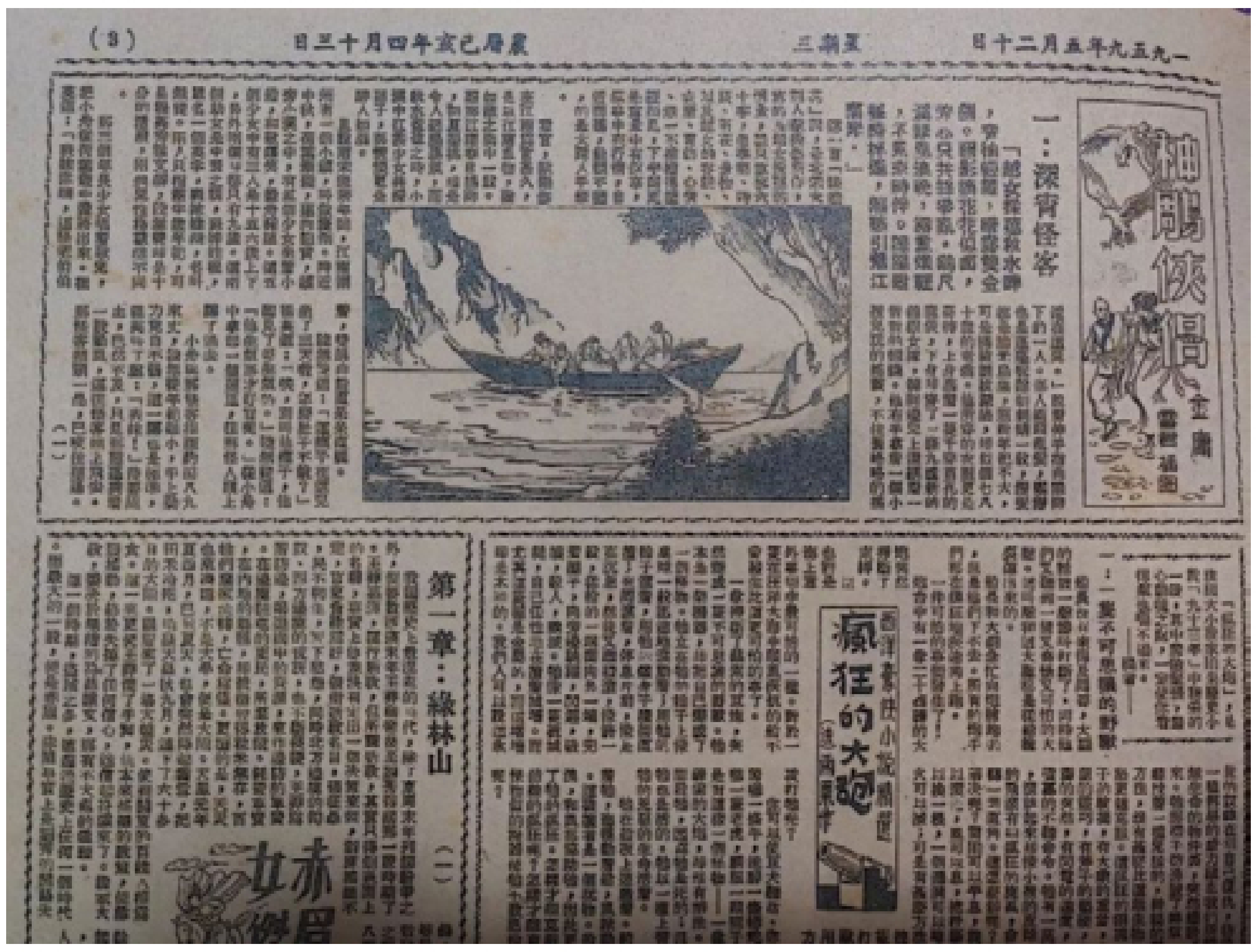
▲第一期《明报》。

随后金庸重金礼聘拉来了知名记者雷炜坡开设“伶星专栏”，专门报道明星动态和娱乐圈秘闻；又请来简而清开设“马经”，迎合了香港人在战后高涨的博彩热情，随后从1960年开始，《明报》开始创办各种副刊，同时，《明报》的社评也开始发力，1961年7月16日，金庸发表社评《本报进行加强国际新闻》，“从明天起，逐步加强国际新闻，严格遵守公正无私、不左不右的立场，拥护中国人的利益，香港人的利益。明报虽为小报，但博大有容，不害怕、不拒绝任何方面的意见。本报本身的评论，则以‘预见和分析’为两大目标…”

这成了《明报》之后办报的重要纲领，也是《明报》崛起并形成报业帝国的关键。

●十七年创作，几度修书

在长城时代，金庸一直在兼职创作小说，除了在《香港商报》上连载《射雕英雄传》，还在《新晚报》上连载篇幅相对较短的《雪山飞狐》。《射雕英雄传》自1957年元旦开始连载，


神雕侠侣 金庸
一·深宵怪客
疯狂的大炮
第一章·绿林山

▲连载中的《神雕侠侣》。

一共 862 段，在《明报》创刊前一天结束，《雪山飞狐》则是在《明报》创刊后一个多月才宣告结束。相比起《射雕英雄传》的磅礴大气，《雪山飞狐》的格局要“精”“细”不少，金庸吸收了松本清张的推理小说、《竹林中》和《罗生门》的叙事技法、以及《基度山恩仇记》的人物命运的安排和性格的塑造，将原本俗套的夺宝套路变成了一部为精彩的小说，无论是胡一刀和苗人凤通过玉笔峰众人口中说出的，那交织了世仇和惺惺相惜的悲剧决斗过程，还是胡斐与苗若兰、苗人凤父女间的爱恨交缠，都颇具看点。

《明报》时代，金庸的创作进入了一个稳定期，几乎都是以两年一部的速度完成连载，在连载的间歇还会为《明报》或是其新刊物写些短篇小说。

《明报》创立之初，金庸便在第三版上开始连载《射雕英雄传》的续作——《神雕侠侣》，以杨康之子杨过的故事作为主线，前作中的主要人物如郭靖黄蓉、东邪西毒、北丐中顽童再度登场担任配角，不仅承接和延续了前作的人气，更是“问世间情，是何物，直教生死相许”的悲歌天问，串起段段凄清的故事，成为《明报》最初赖以生存的利器。

1960 年，《明报》的第一本副刊《武侠与历史》创刊，为了刺激销量也为了应许多观众要求，金庸写下了《雪山飞狐》的前传——《飞狐外传》。讲述了在与“金面佛”复仇对决之前，胡斐的成长遭遇，将前作中不太圆满的主角形象加以补完，但是作为前传，书中有不少部分和《雪山飞狐》中有所出入，胡斐与程灵素和袁紫衣的感情纠葛也让其在《雪山飞狐》中与苗若兰的感情相互削弱，影响了作品成色。

在《神雕侠侣》连载期间，金庸还在《明报》上连载过中篇小说《鸳鸯刀》，比起以往金庸笔下那些家国天下的作品，《鸳鸯刀》更像是一部武侠小品文：一群人围绕着藏有能使人“天下无敌”秘密的鸳鸯刀而你争我夺，进而引发各种纠缠不清的关系，而刀里最终谜底解开，其实不过是“仁者无敌”。

刀中秘密的桥段被深入挖掘成另一部小说的重要线索，或许大家也已猜到答案。

在《神雕侠侣》尚在收尾阶段，创作力进入巅峰的金庸已经开始连载“射雕三部曲”的第三部《倚天屠龙记》，进入创作生涯的高潮，周遭的社会生态变化启发了金庸，他在作品中模糊了正邪之间的界限，正派之中也有以一己执念就断人生死的灭绝师太和寡廉鲜耻的何太冲，被斥之为魔教的明教不仅有着和《明报》有着一样的名字，也不乏如豁达知趣有信仰的韦一笑和忠肝义胆的范遥，倒是有趣许多。而作为主角的张无忌尽管武功高绝，身负《武穆遗书》和天下百万义军，却胸无大志与众女纠缠不清，被诸多读者不喜。

和《倚天屠龙记》一同连载的还有《白马啸西风》，这部由剧本改编而成的小说，却是后来被改编得最少的作品，全书围绕着“高昌迷宫”而展开，武学情节相对较少，金庸将更多的笔墨倾泻在汉人和哈萨克人之间的爱恨情仇，李文秀最终只能牵着贯穿全书的白马离开草原，白马已经老了，只能慢慢地走，但终是能回到中原的。江南有杨柳、桃花，有燕子、金鱼……汉人中有的是英俊勇武的少年，倜傥潇洒的少年……但这个美丽的姑娘就像古高昌国人那样固执：“那都是很好很好的，可是我偏不喜欢。”悲剧意味十足。

而说到金庸笔下的悲剧，则不能不提在《倚天屠龙记》后开始连载的《天龙八部》。

《天龙八部》写下了人间许多的“想得却不可得，不想得却挥之不去”：为复国，慕容家两代或明或暗策划了种种悲剧；为复仇，萧远山大开杀戒，该死或枉死者难以尽数；为武功最高，得道大师鸠摩智变得贪得无厌，丁春秋更是毒招百出；为情欲，段氏一家上演一出比《雷雨》更为复杂的伦理大戏，“带头大哥”也最终落得身败名裂；为嫉妒，有妇之夫康敏却只为了自己的美貌受到轻视便设毒计陷害乔峰，李秋水和天山童姥枉斗数十年只在最后同归于尽之时才看破。惟独不想学武的段誉却拥有诸多奇功、百毒不侵；谨守清规戒律的虚竹却数度破戒；只求快意的乔帮主却被一件件家国身世之事而压垮。

段誉、乔峰、虚竹三人各开一条主线，或独立或交织地成多条故事线，将参与者们为了自己的欲望而疯狂的姿态展露无遗，“无人不冤，有情皆孽”，在庞大的战斗、复杂的关系下，各种立场对立和“同族”欺压，悲剧和痛苦，正是当时金庸面临处境的写照，而其布局和想象力可算是金庸笔下的巅峰之一。

《天龙八部》的连载写全了“贪嗔痴愚”，在此期间因为《东南亚周刊》的创立，金庸开始在上面连载《连城诀》，他以小时候家中一个老长工的悲惨身世作为原型，将人性中的“恶”刻画得淋漓尽致：一生光明磊落的花铁干，却因为误杀兄弟和不敌血刀老祖的攻心战，几个时辰就彻底变成了一个恶毒至极的人；万震山、言达平和戚长发三师兄弟为了利欲阴谋算尽，不惜欺师灭祖、手足相残；凌知府为了得到《连城诀》，竟然残忍地毁掉女儿的幸福……



▲ 03 版《倚天屠龙记》剧照。

大抵人生的痛苦，都需要哲学来参透和解脱。到了六十年代后期，适逢反动派利用“文革”之机发起内乱，金庸推出了几部富有哲学和政治意味的作品，算是其创作生涯的又一次巅峰：

《侠客行》脱离了“侠”的概念，着重借助懵懂的“石破天”的角度看世界，以“善恶”来贯穿全书，最后引申到哲学的终极问题——“我是谁？”

《笑傲江湖》模糊化时代概念，也否认是在直接影射“文革”，只是将全人类共有的政治生态呈现在大家面前：当权者自我膨胀、刚愎专制，追逐权势者心狠手辣、权谋百出，隐忍者伪善狡诈、不择手段，这些人对别人狠，对自己也狠，对于《辟邪剑法》这样的有损人伦的邪功却是趋之若鹜，人性的扭曲和灭绝得到很好的展现。而金庸对此给出的应对方法是“退出方能笑傲江湖”，大概就是金庸表示不当政客的“明志之言”。

到了封笔之作《鹿鼎记》，金庸更是一翻“武侠”传统，写出了一个不学无术的小流氓卷入了康熙在位数十年间几件足以改变清朝大局的大事中：除鳌拜、平三藩、修复台湾、与俄定约……“下三滥”出身的韦小宝都参与其中，既是举足轻重又是无足轻重，更多的是受人牵摆、如履薄冰，但每每能左右逢源、化险为夷，最后反而加官晋爵、位极人臣，依靠的是中国人的黑心厚面皮、善于钻营、结党营私、徇私枉法、不问是非曲直的义气等等，直指国人劣根性，也写出了“反武侠反英雄”的真实人生。

他在创作《鹿鼎记》期间，适逢《明报晚报》创刊，他翻阅传统版画大师任渭长画的版画集《卅三剑客图》，共有三十三个剑客的图形，人物的造型十分生动。于是生出念头：“最好能给每一幅图‘插’一篇短篇小说。”惯例总是画家替小说家绘插图，古今中外，似乎从未有一个写小说的人替一系列的绘画插写小说……可是连写三十三个剑侠故事的心愿，永远也完成不了的。写了第一篇《越女剑》后，第二篇《虬髯客》的小说就写不下去了。写叙述文比写小说不费力得多，于是改用平铺直叙的方式，介绍原来的故事。因此也有人将这部作品算入其中，认为其有十六部作品存世。

1972 年，金庸完成了《鹿鼎记》的连载，感觉自己的武侠素材已然用尽的他正式决定封笔，不再写武侠小说。但是他和武侠小说的情缘还远没有结束。从七十年代开始，他就着手给自己已经出版的作品进行逐句修改，将那些为了赶连载而匆匆写下的拖沓语句、来不及细细考究便匆匆用来的历史典故、首尾难以相顾的情节矛盾的地方进行修改。及至晚年，心境再变，


▲ 98 版《鹿鼎记》剧照。

对于书中不合“情理”之处再加修改，金庸称之为“一原三修”，取其中最重要的十四部作品首字书成对联，就是鲜有人不知的“飞雪连天射白鹿 笑书神侠倚碧鸳”。其中六部小说被翻译成多国语言，在海外销售，销量保守估计过亿，如果加上各种盗版书籍，实不可考。

可以说，金庸的小说已经写尽了江湖，但是还没写尽自己的人生。

●社评中立敢言，终成两岸沟通的桥梁，香港建制的基石

作为报人，金庸对于副刊极为看重，认为新闻大同小异，小说所在副刊则是报纸能够别树一帜的关键，是以他一直紧抓《明报》副刊的编辑权，所有副刊文章均由自己亲自约稿，并且筛选相当严格。

但这并非金庸对于报纸贡献的全部，如果说小说是让《明报》稳定增长的基础，那么“查记出品”、中立敢言、笔锋犀利的社评文章，则是《明报》取得阶段性爆发性发展的关键。

“不怕重大压力而在文字中畅所欲言”，这也是后来《明报》所以得到成功的一个主要关键。“在《明报》写社评、坚持编辑方针，是有意识的反抗不合理现象。”金庸在日后的访谈中谈及自己的社评时如此说道。

1962 年，香港发生“逃亡潮”，是《明报》转型的开始，也是金庸社评笔锋真正展现锋芒的时候。

金庸在《明报》上发表了多篇社评，呼吁关注逃难至边境，滞留在梧桐山的大量伤病妇孺，“火速！救命！”极具鼓动性的字眼和《慈母背雏儿翻阅梧桐山 母死儿生哀啼尸侧》这样令人恻隐的内容，掀起了市民自发救同胞的热潮。《明报》积极筹措人道救援物品去现场救济灾民，这一举措得到了很多港人同胞的认同，《明报》销量急剧上升，接近翻倍水平。

对于社评的取向，金庸向来保持中立态度，并不因党派或是政治立场而左右（笔者以下也是依实而说，不带任何立场）。“逃亡潮”之后，金庸既有《坚决反对“台湾独立”》的文章，拥护一个中国，也有批评内地“大跃进”运动和发展核武的态度和举措，因此引发了左派诸报的不满，《大公报》《新晚报》《香港商报》和《文汇报》这些昔日曾与《明报》颇为友好的作品报纸纷纷刊文指责，曾与金庸秉烛畅谈的朋友站在了他的对立面，批评其假装公正、实则反华、其心可诛。其中尤以金庸效力多年的《大公报》为甚，包括陈凡在内的多位昔日同袍指名道姓地批判金庸，言辞激烈之处甚至脱离了辩论范畴，有人身攻击的味道。昔日友谊烟消云散，金庸为此受到了极大的冲击，但向来认定自己是对就绝不动摇的他并没有妥协，反而一手写《天龙八部》表达心境，一手在社评上针锋相对，除了人身攻击之外的所有指责一一予以还击，并加以质问。一时间你来我往，文字化作无形的子弹在香港的空气中奔窜，却是吸引了无数读者围观，在周恩来、陈毅和廖承志等卓越领导人指示下，左派报纸暂时停火。在这场笔战中，《明报》销量急速上涨，到了 1965 年初，其平均销量超过七万份，超过《大公报》和《文汇报》，反而成为了受益者。



一九五七年十月五日

談批評武俠小說的標準

金庸

最近有人在報刊上談到了武俠小說的批評問題，並且因此而引起了若干的論辯。適逢「新晚」七週年，編者先生要我寫篇關於武俠小說的文字，我就關於這問題談談我的意見。

如果把武俠小說當作純粹是一種消遣性的娛樂，那麼批評的標準只有一個：「它是不是能使讀者感到有趣？」但顯然，最近這些討論，是把武俠小說當作是我國民族形式文學中的一支來看的。就我個人而論，確也希望武俠小說能有資格被稱為「文學」，確是在努力依循文學的途徑來寫作武俠小說。雖然，到目前為止，在這方面實在並無成就。

批評一部武俠小說的好壞，我想主要的標準是下面四點：

主題思想

第一，主題思想：一部作品必然是有主題思想的。有的是作者有意識的力求表達這主題；有的是作者信筆寫去，但仍然出現了主題。武俠小說中一般公認的思想是肯定仁俠、義氣、反抗暴虐惡政、劫富濟貧、鋤強扶弱，不屈於惡勢力等等。但在一 而頗有見地的文學批評 創造成功一個人物，那 乎是幾何學式的天衣無縫 受了西洋小說很大的影

些共通的標準之下，作 家小泉八雲曾說，我們 就可以死而無憾。 論。近代英國小說家李 響，起初是東佈置一點

▲1957年金庸发表的一篇文章。

随后《明报》扩大了经营范围，金庸在社评中以“香港人”的角度观望国内政治生态，做出了许多预测，这些预测后来一一变成现实，被造反派视为阻碍。

1967年，香港左派发动了“六七暴动”，左派报纸的攻击再起，金庸再度据理力争，既同情工人、表明爱国立场，也发表《盼早日恢复安宁》之类文章表达愿望。但事态不如预期，武斗之风越来越烈，香港商业电台主持人林彬被暴徒活活烧死，左派报纸流出了一份“暗杀名单”，金庸被列为暗杀名单的第二号对象，收到过邮包炸弹，《明报》的相关机构被破坏。《明报》上下只能避让，却没有退缩。

“自反而缩，虽千万人，吾往矣”金庸在和联合国和平奖得主池田大作对谈时这样提到，他常以自己写的武侠小说中虚构的人物作为模范来勉励自己：“虽然危险，内心不免害怕，但不可卑怯退缩，以致被我书中的英雄们瞧不起。”

随着暴动的风波在逐渐过去，金庸和《明报》恢复了正常秩序，凭借在六十年代初期的表现，《明报》得到了不少知识分子的垂青，逐渐发展成一个报业王国，金庸也凭借着社评中观点中肯、预测每每中的而备受追捧。金庸曾明言自己无意加入政治体制，这与他自己个人性格不符，但是作为社评人，他还是中立者的身份积极参加民间社会活动，香港市民也乐于在《明报》上看看他对身边大事的看法，因此每当登载他的社评时，都是以加黑宋体字号作为标识，是以坊间有“查记出品，黑体为号”的说法，而金庸的社评其中一个最大的成就便是成了促进海峡两岸沟通的其中一道桥梁。

金庸后来在访问中说道一件趣事，说一个同事抛来问他：“查先生，你知道邓小平和蒋经国每天都读的是什么吗？”，金庸表示不知，那同事揭开谜底——“是您的小说”。

1973年，金庸应邀到台湾，见到蒋介石和蒋经国，劝其放弃反攻大陆这不切实际的想法，也走访一些台湾政治人物和地区，回港后写成《在台所见·所闻·所思》，以社评的角度来描述和评价台湾的发展，表达了对两岸和平统一，组成、独立、民主、中立、自由政府的愿望，该社评引起了极大的反响，成为了内地和香港了解台湾的一扇窗户。到了八十年代，金庸在多次到台访问后发文，论述了“和平统一”的可行性，



表达了对统一的热切愿望。也三度做客中南海，得到当时主政的邓小平接见。

在“文革”时期，金庸就对邓小平的际遇“打抱不平”。后来邓小平重新上台进行改革开放，金庸抱有极高的敬意，称其为“真正崇拜的大英雄”。此次两人坦承交谈，谈到“黑猫白猫论”，也谈两岸统一和香港未来。

此后金庸接受访问时说：“访问大陆回来，我心里很乐观，对大陆乐观，对台湾乐观，对香港乐观，也就是对整个中国乐观！”

1985年4月，中方邀请查良镛当基本法起草委员会委员，金庸很踌躇。那时他是香港《明报》有限公司的董事会主席，全面负责报纸的行政和编辑工作，又亲自撰写社评，如果参加《基本法》起草委员会，摆明了和中国当局站立于同一条阵线，不免有损《明报》作为一份独立报纸的形象。“但后来考虑到，我只身南来，赤手空拳，一无所有，终于在香港成家立业，建立事来与名誉，有了一个幸福家庭和幸福生活。这一切虽有自己辛勤努力，但全是出于香港这一环境之所赐。”于是决定投身其中。

香港基本法起草委员会分为五个小组，金庸是政治体制小组的港方负责人，在首次会议上，他登台发言，他以《一国两制和自由人权》为题，表明了自己的政治宣言，随后多次往返内地和香港，为协调两地矛盾，化解分歧做出努力。

可惜的是，无论是当时港英政府治下的政治人士还是中方委员，对许多问题都有着极大的争议，这让夹在中间的金庸左右为难，也备受争议的。但最终，金庸还是成功完成了自己的工作，《基本法》也成为了如今香港政治制度的基石。

归隐之旅

1989 年 5 月底，查良镛 65 岁，投身报界近四十年，经历过种种动荡的时代，又经历了《基本法》的起草工作，世事看透，心力交瘁，自是如自己小说中的人物（尤其是《越女剑》的主角范蠡）一般，退隐江湖。

卸任《明报》社长职务，将原本一肩挑的重任交给了《明报》集团旗下的各位总编。开始从家庭式管理向现代化、制度化管理过渡。

作为历史上最能赚钱的文人，1991 年《明报》集团在港交所上市，金庸逐步出售集团股份，套现近十亿港元，其后宣布退休，将《明报》股份出售。消息一出，求购者络绎不绝、户限为穿，为了保障《明报》中立立场，金庸认真筛选购买者的背景，最终将其托付给智才集团主席于品海。但是离开了金庸，明报集团这艘原本相当稳定的巨轮还是经历了一场颇大的动荡，金庸也背上了些相人不慎的责任。但是金庸也终于得以从近半个世纪的报人生涯中退隐，开始另一段新生活。他希望到世界各地看看，完成自己的夙愿。

1992 年，金庸卸下重担后不久，就被英国牛津大学选中为访问学者，于是欣然前往这所世界知名学府进行为期半年讲学。作为名人和学者，金庸所到之处都引起不少的骚动，使其难以静心来做研究，而和许多专家学者交谈，更使其知道自己并不适合做学问，“别人在潜心钻研的时候，我在办报营商，现在想要急起直追恐怕是有很大的难度。”

到了 1994 年元旦，金庸正式辞去《明报》集团所有的职务，离开了自己毕生心血的结晶。同年十月，北京大学授予金庸名誉教授称号，此后国内多家大学都纷纷授予其名誉教授称号，而当年曾经因为学费问题将金庸拒之门外的浙江大学更是向他敞开怀抱，邀请他担任浙江大学人文学院的第一任院长，继而成为博士生导师。在浙大人文学院院长位置上待了七年，金庸已经八旬高龄，数度请辞均被挽留，但最终还是辞任了院长。而辞职理由竟然是金庸以耄耋之年向自己的学问新高峰发起了冲击。



▲金庸与他的剑桥大学同学

因为《鹿鼎记》而被剑桥大学授予名誉博士的头衔，但是在授奖仪式上，金庸提出了一个奇怪的要求，希望自己能够到剑桥读博士。

“剑桥九百多年历史上，最初一百年（我）不清楚，八百年来没有得到了名誉博士学位之后还要攻读博士。”剑桥大学校长这样对金庸说。

但是金庸依旧坚持，他在多个场合发表过“我此次求学，不求名誉”“学位无所谓，只求学问”之类的言论。在其坚持下，剑桥组成了学术委员会，和金庸经过数周的讨论和磋商，最终决定由剑桥大学圣约翰学院招收金庸攻读博士。

金庸在剑桥买了房子，开始人生的又一次求学之旅，他的同学都是二十多岁的青年人，金庸走在他们中间总有种奇妙的感觉。他本想骑车上去学，可惜太太怕危险，只好改坐出租车，一周两次课来回便是四百多港币，老师有时也干脆自己骑车到金庸家中上课。

由于金庸在浙江大学已经担任教授职务，所以剑桥按照传统仍被称为教授，而他的导师也不过是六十多岁，两人之间的授课更像是学术讨论会。就这样过了四年，金庸相继完成了“唐代皇位继承制度”的硕士和博士论文，剑桥大学圣约翰学院院长 Christopher Dobson 飞往香港，破例在海外为金庸颁发学位。一生都在求学却总与心仪学府失之交臂的金庸，终于完成了自己的夙愿。

但遗憾的是，不同于年轻人学以致用，金庸此时已经八十多岁，即便年轻时乃是运动健将，仍难免天人五衰，久病缠身多时，终究还是难逃病魔之爪，与世长辞。生前身后的种种功过评价，留与世人慢慢评说。



▲ 1994 年的浙江大学。

中篇“金学”中的奇招与争议

“金学”研究

新派武侠小说发展了六十多年，已然分成了两代作者，在老一辈的作者中。“古金梁黄温”成为了的代表性人物，而在五人之中，金庸隐然有领先半步的地位。而能够将武侠小说写成一门“学问”，那就唯独金庸能够做到。

“小说的话，我写得几好（不错），小说主要是描写人的性格，要使人感动，我两者都兼顾到了，描写人物的性格，写得不错，我小说内的一些人物相信能流传后世”金庸在谈到自己的小说时这样地总结，“文学的想象力是天赋的，故事的组织力也是天赋的。“同样一个故事，我向妻了、儿女、外孙女讲述时，就比别人讲得精彩动听得多，我可以把平平无奇的一件小事，加上许多幻想而说迈进一件大奇事。我妻子常笑我：‘又在作故事啦！也不知是真是假的。’至于语言文字的运用，则由于多读书及后天的努力。”

在被问到最喜欢哪几部作品的时候，他曾说“十五部小说就像是我十五个子女一样，到现在依旧十分喜欢……越是长篇就越好，越短就越差。”他还着重地提到了几部作品，《天龙八部》针对人生，包含了战争以及全人类生命的思考，是一部悲伤的小说；至于《鹿鼎记》则是描写了清朝的社会政治生态，描写得比较深刻；《笑傲江湖》则反映了全世界的常见的政治生态……

一个人能够在做出一番大事业之后细数作品的优劣固然是难能可贵，但一个的历史评价总是由外人书成。尤其是在一个人封笔之后，各种来自外人总结和评价就变得立体而全面，是以在金庸封笔修书之后不久，许多评价和研究金庸作品的作品就陆续面世，台湾作家学者甚至成立了“金学会”，专门研究金庸武侠内容。台湾“远景”出版公司取得金庸小说版权后，更是出版一系列“金学研究丛书”，包括三毛、林燕妮、温瑞安、舒国治在内的多位作家各选题目，或从大处着眼、或从单部作品落墨，写下了不少评论书籍。当然，研究金庸的学者并不限于台湾，金庸好友、同时也是“香港四大才子”的作家倪匡和蔡澜都有为好友著书，前者的《我看金庸小说》更是大受欢迎。

至于国内更是百花齐放，既有北大教授严家炎、陈平原和孔庆东，红学家冯其庸，中国武侠文学学会副会长陈墨等专家学者，民间也有六神磊磊、新垣平等等有识之士投身“金学”研究范畴，使得金庸的“后武侠小说”时代也显得相当精彩。

研究或评论金庸既可从小说的布局着眼、也可以从招式入手，既可写爱情的动人、也可写友情的真挚，当然也可以从历史中探究，品味其“家国情怀”以及人物在时代大潮中的豪情壮烈；当然也有人以批判的方式从作品到人品去谈论金庸……因此我也试着以自己的观点结合着各家之言，来为金庸的种种做出论述。

人物塑造多能借古论今，矛盾布局更具恩怨奇情

武侠小说中的重点不外乎“武”“侠”和“情”（包括爱情、剧情）三字，三者之间相互组合，衍生出武侠世界的千变万化。

金庸的故事常以电影手法展示奇情，其中之一的表现在借助家国历史、时代大潮来塑造人物的矛盾，这种情结从《书剑恩仇录》便有显现，到《天龙八部》到达一个巅峰，到《鹿鼎记》收尾，几乎贯穿了他整个武侠小说创作生涯。

漫威在上世纪六七十年代开始塑造一些拥有缺陷的英雄，其后甚至有反英雄的出现，而在同时期甚至更早的金庸江湖中，他笔下的英雄就已经不是人们心中完美的“大侠”形象。而他对侠义的探索也有一个转化过程。

早期作品的主角大都遵守“为国为民、侠之大者”的情操与天下大势之下突显的性格特点：陈家洛虽然风度翩翩、谈吐举止谦虚得体，看似相当有主见，实际处处被动，被迫当上总舵主，在关乎民族和国家大事上，过度相信汉人血脉、兄弟情谊和所谓“结盟”的作用，最终付出了血的教训。是典型的知



▲ 97 版《天龙八部》剧照。

识分子对政治比较单纯天真、充满幻想继而破灭的写照。郭靖过于鲁钝、对不起华筝和蒙古安踏，杨过桀骜狂放、使之屡遭磨难，张无忌优柔寡断、无法领袖群伦抗元，但这些人都能守住大侠的准则，为国效命、为民请命。

但到了中期"无人不冤，有情皆孽"的《天龙八部》，正邪善恶之间的界限已然模糊，每个人都是在为着自己的信仰而生存，能够称之为"侠"的，就只有天龙三杰等寥寥数人，尤其是萧峰的际遇，正正与金庸在写作《天龙八部》当时的处境相似：在精神上，信仰和正义受到冲击；身外周遭，左派报纸群起而攻之，昔日好友反目割席，只能只身对抗逆流，而在书中为复辟奔走的慕容复，则和当时台湾地区领导人蒋经国处境相似，慕容复最终梦碎，是金庸对蒋氏家族未来的预测，也是劝告。

到了中后期，金庸笔下的主角更加不拘一格。令狐冲虽有一颗侠义之心，但行事放浪形骸，不为功名利禄遮望眼，只要说话投机，便是邪魔外道也要交往，可以视作"离经叛道"，但却因如此才守住侠义的宗旨。由此引申出金庸书中所暗指，在那个荒唐年代，众生百态状若癫狂，居心难测，已不是传统的正派反派"非黑即白"所能区分，令狐冲抽身退隐，正是"文化大革命"被反革命集团利用，进而转变成一场内乱灾难的前提下，有识之士的心愿。《侠客行》里的石破天对善恶模糊，对自己的身份也是模糊，又反映了他在这个时期身份地位的另一种思考。

到了《鹿鼎记》，金庸又给出了另一种人生态度。韦小宝虽然仰慕大英雄陈近南，但他的为人却是个彻头彻尾的"小流氓"，在其身上可以看到许多国民劣根性。在时代大潮的各种变迁中如鱼得水，平步青云，小人物逆袭满足了大家的幻想，令韦小宝这种另类的"阿Q"显得既可恨又更可爱，也令《鹿鼎记》艺术成就极高。



另一种奇情则与武学结合，在金庸主要作品中，"神秘武学""天大宝藏"往往是驱动剧情推进乃至贯穿主线的催化剂。

和梁羽生一样，作为一介书生，金庸并不懂得武术，也不像宫白羽那样有"练家子"作为顾问。最初的武学都是查一些传统的武学功法，但基本上都是借助一些典籍辅以其天马行空的想象力来"创造"武学，以至于《易筋经》这类原本只是普通的佛家经典，也因为金庸小说而被赋予了不一样的感觉。

为了让这些功夫卓尔不群，而不是沉珂烂俗。金庸喜欢将曲径通幽处赋予各种奇异，悬崖之下、绝谷之中、山洞之内，除了奇异胜景，也会有天大的好处，不是有高人隐居，就是有神功蕴藏：

像思过崖的深处，既有风清扬居住、也有当年正邪大战的遗址；无量山洞既有神仙姐姐、也有《北冥神功》；小龙女跳断肠崖反而因祸得福，陈家洛在废弃古城习得"庖丁解牛拳"；《侠客行》借用了李白侠气与才情兼具的名篇作为书名乃至作为最强武学的名称，但不是以此来一书肝胆意气，反而成全了主角石破天却是一个毫无机心、大字都不认识的"狗杂种"，撇开了文字的阻碍炼成绝世神功。这种反差满足了人们的猎奇心理。



除了神功，还有宝藏。在金庸十五部作品中，其中七部都有宝藏秘图出现，不仅推动全书的线索，甚至是高潮所在，例如《连城诀》里的宝藏最终成了一众恶人的催命符。当然也有反其道而行之的，例如高昌迷宫之内，不过是一些寻常的文房四宝、鸳鸯刀所谓的秘密，不过是交叠时显现的"仁者无敌"。

最后的奇情在于善于利用天马行空的想象，制造各种各样的人物矛盾，使得故事的爱恨情仇冲突显得尤为剧烈，推动剧情发展。

从《基度山恩仇记》引申而来的《雪山飞狐》自不必提,《书剑恩仇录》中女扮男装李沅芷与"翠羽黄衫"霍青桐，各种因缘误会之下，阻止了回人夺回圣典《可兰经》，随后又无意间引发了陈家洛和霍青桐之间的误会，这才有了香香公主介入，造成爱情的悲剧。《侠客行》里石破天和石中玉之间的身份谜团贯穿始终，配合侠客岛的神反转，让故事的起伏变得精彩无比。而在《天龙八部》中，以段正淳和段誉父子为轴，各种妹子之间引发了的矛盾，段正淳坑儿子也是到了极致，凡是看上段誉的妹子，几乎都是他的妹妹，甚至还连萧峰"塞上牛羊空许约"的悲剧也是由段王爷一手造成。而当一切向着混乱版的"雷雨"发展时，刀白凤和段延庆送出的那顶神奇绿帽子解救了段誉，让无灾无难的段誉成为金庸"最想成为的那个人"。

正因为这种穿越古今、恩怨奇情，使得金庸的作品往往架构宏大而又十分立体，彷如一张千回百转的藏宝图，引人入胜。

●先言他物，比兴开局，千里埋伏线；笔墨未尽，见好既收，相忘于江湖

如今小说套路可以说是百花齐放，以阅尽千帆的心境去回看金庸的小说布局，自然无法再有惊艳的感觉，但再回味金庸作品的开头和结局，依旧能够感受到拔萃超群的文学功力。

在金庸许多作品中，主角都是经过很长的铺垫才登场：《书剑恩仇录》中以大隐隐于提督府的陆菲青与李沅芷的一段过往；《鹿鼎记》里更是以金庸的祖先查继佐以及他涉及的“《明史》案”文字狱作为开头；也有以上一辈的恩怨情仇作为开启，例如《射雕英雄传》则是原本以丘处机路过牛家村，与郭啸天、杨铁心一番不打不相识说起，修改后又加入了曲灵风盗画作为引子。到了《倚天屠龙记》更是历经三代：先写郭襄与张三丰的故事，再以俞岱岩意外获得屠龙刀为开端，张翠山和殷素素自刎，最后才引出张无忌这个主角；在《雪山飞狐》中甚至剧情过半，才见胡斐登场。更短一些的开局如《笑傲江湖》是以林平之与青城派结怨作为引子，将令狐冲引入“辟邪剑谱”的争夺之中；《碧血剑》则是以张朝唐误入袁崇焕旧部所组的“山宗”，遭遇太监曹化淳派人围攻，才有了袁承志突围之后的故事。

这些铺垫故事在出版的图书中大多都占据了一章甚至更多，而在当年每天连载一两千字的情况下，主角更是需要在连载开始多天以后才出现，吊足了读者的胃口；也为后文埋下了深远的伏线，当令狐冲发现原来福威镖局之事，岳不群早有狼子野心，当郭靖和杨康为了义和利的选择而兄弟阋墙，当胡斐和苗人凤一战变得意味深长，我们都不得不感叹开局铺垫的功力。

除了开头出人意表，过程奇峰迭起，金庸武侠的结局也各具特色。早期《书剑恩仇录》以铭文为终结，《雪狐外传》以佛偈点题，《射雕英雄传》和《神雕侠侣》用“诗词”作为结尾，都是武侠小说中较为常见的形式，到了中期则是采用些颇令人玩味、意味深长的结局，例如亲人离世又遭爱侣变心的李文秀在老马的陪伴下走到了中原，看到了各种美好，这个美丽的姑娘就像古高昌国人那样固执：那都是很好很好的，可是我偏不喜欢。这种反衬更加烘托出李文秀的悲情。《天龙八部》结尾我们看到的是一心复国却屡遭挫折、最后只能戴着纸冠坐在土坟之上，接受“百官”叩拜，显得十分讽刺。《侠客行》中石破天关于“我是谁”的叩问，正应了金庸所说，原本写小说只是为了赚钱，但写着写着也开始加入了人生的思考。

在金庸小说创作的后期，《笑傲江湖》和《鹿鼎记》都是以插科打诨的形式迎来结局：任盈盈先将劳德诺与两只马猴锁在一起，以对其罪恶的最佳惩罚，最后又扣住令狐冲手腕：“想不到我任盈盈，竟也终身和一只大马猴锁在一起，再也不分开了。”韦小宝则是问母亲自己的父亲是谁，韦春花笑说汉满蒙回都有可能，但按他贼溜溜的眼睛，最像那个上床前一边念经一边贼溜溜的喇嘛。

而在十多部小说中，笔者认为最精彩的结局莫过于《倚天屠龙记》和《雪山飞狐》。

古时有“张敞画眉”的典故，形容夫妻间感情极好。在《倚天屠龙记》最后，同样姓“张”的张无忌终得能与赵敏画眉，却闻得窗外周芷若来访，提及张无忌许诺之事，张无忌的画笔落地，可以说是令人拍案叫绝，不仅将其优柔寡断的性格展露无遗，也让后来的故事更加耐人寻味，究竟周芷若要如何报复赵敏，是毁其婚姻？还是再来两女分大小？张无忌又将如何抉择？

《雪山飞狐》之中，胡斐与“杀父仇人”苗人凤雪山决战，一场天昏地暗的战斗后，胡斐终于觅得一刀手刃对方的机会，但那一刀究竟有否落下？

金庸在两部作品中巧妙地给出了开放式的结局，没有答案、任由读者想象。不同的是，在完结之后两部作品的命运却是迥异：金庸为了促进副刊销量、也为了满足读者的殷切希望而勉强再写《飞狐外传》，反而不大讨好，因此当读者来信要求续写“倚天”的时候，金庸选择拒绝。

值得一提的是，在金庸笔下，男主角们大多开局遭遇凄惨。不是家破人亡，就是单亲家庭，许多还要身受重伤，遭受极大的痛苦，但到了最后，除了以身殉国的郭靖黄蓉、以死明志的萧峰以及受尽情伤的刘文秀以外，大多数人都能得以善终。就连跳崖的小龙女也能够和杨过团聚，其实金庸本来打算让故事以悲剧收场，但怕得罪读者，最终还是选择大团圆结局。除了因为读者销量，这样的结局另一方面原因是金庸骨子里仰慕范蠡这种功成身退的品格；能够与爱侣退出江湖、闲云野鹤，也是武侠小说这个成人世界的童话能够给予人的极佳慰藉。



写友情理想美化，写爱情缠绵婉转

在“金学”的研究之中，“情”总是许多研究者津津乐道的话题，其中爱情这个永恒的主题被金庸变化出各式各样的爱情，大团圆结局或是患难见真情等常规操作难以胜数，“问世间情是何物，直教生死相许”才是其中最值得歌颂的感情，杨过和小龙女的“十六年之约”，丁典和凌霜华那盆让人有理由活下去的鲜花，乔峰与阿朱的“塞上牛羊空许约”，郭靖和黄蓉携手



▲徐志摩。



▲正在下棋的金庸和梁羽生。

殉国，金书中许多大侠与伴侣都是以这种方式影响结局，悲剧的结尾总令人动容。

世间事总是两分，坚贞的爱也会产生扭曲的情，例如阿紫与游坦之之间错位的情感，让人感到可悲又唏嘘；在那个LGBT还没获得认同的当年，东方不败与杨莲亭之间的情爱描写却是让人头皮发麻。

查良镛的表哥是大名鼎鼎的徐志摩，但是两人的年岁差距很大，是以接触不算太多，后来徐志摩因为空难而去世，查良镛代表家庭出席，得到舅舅一家的隆重接待，不仅为其专门开了一桌酒席，还有专门的男仆伺候，末了还专门捉人派自家大船送返，并呈上回礼。但家庭中人还是对徐志摩抛弃发妻张幼仪颇为不满，继而对陆小曼并不待见。金庸笔下许多表哥都是“大猪蹄子”，不单会变心，还会有各种猜疑妒忌，慕容复那为了复国这个虚无缥缈的梦想就抛弃一直痴心相伴的王语嫣就是最好的人办，还有“灵剑双侠”中的表哥汪啸风，原本与表妹水笙堪称璧人，却在水笙被掳走之后听信谗言，料定她与狄云有染，甚至还动手打女人，《倚天屠龙记》里的卫壁，在表妹朱九真和师妹武青婴之间曲意逢迎、想享齐人之福……谁知道这种福分不是谁都能有，没有段誉和韦小宝的主角光环，即便是段王爷，最终也是死在女人之手。

金书之中另一种重要的情莫过于友情。金庸认为中国人所说的“侠”，确是有很重要的友情成分。“侠”必与“义气”有关。中国人特别重视“义气”，所以《三国演义》中的关羽为中国人所普遍崇拜，《水浒传》中的结义兄弟，就是誓同生死的好朋友。

是以其笔下，亲情或许会较为淡薄，乾隆、杨康、凌退思这类形象不在少数，但友情每每会比亲生兄弟的感情还有来得真切而热烈，肝胆相照。金庸着重提到《书剑恩仇录》中红花会众兄弟间的情深义重，《倚天屠龙记》同样叙述七个同门师兄弟的友情，乃至于张翠山会因为羞愧而自刎；《雪山飞狐》描写胡一刀和苗人凤世代死敌之间的惺惺相惜，及至胡斐和苗人凤之间的友情；《鹿鼎记》中则描写皇帝和一个小流氓之间的友情，云泥之别间依旧有着深厚的情谊；《射雕英雄传》中友情与民族斗争之间的矛盾和冲突，《天龙八部》中萧峰、虚竹和段誉生死与共，无不是美好友情的理想化写照。

●学术争议：逻辑矛盾？脱离历史？

金庸曾说：“自古文人皆好名，写文章赚到的钱并不多，主要目标是获得名气，希望别人能够欣赏自己的文章。”也不止一次谈及，最初写武侠小说这类通俗小说的动机就是为了吸引读者，不过写着写着总是要加些人生和艺术的思考在内。

自然，惟结果论来看，金庸的武侠小说作品有着颇高的文学艺术成就，荣誉加身之下也成就了其学术大儒的形象。但其实金庸的作品并非没有瑕疵，甚至有更多人从小说内外的文化领域对其提出质疑。

金庸挚友梁羽生便是其中之一。在当年“三剑客”时代，以梁羽生和金庸才学最高，话也投机。金庸是个围棋迷，两人喜欢一起下围棋，也一起谈武侠小说。因此，如果要论对金庸的理解，梁羽生可以说是极具代表性和发言权。

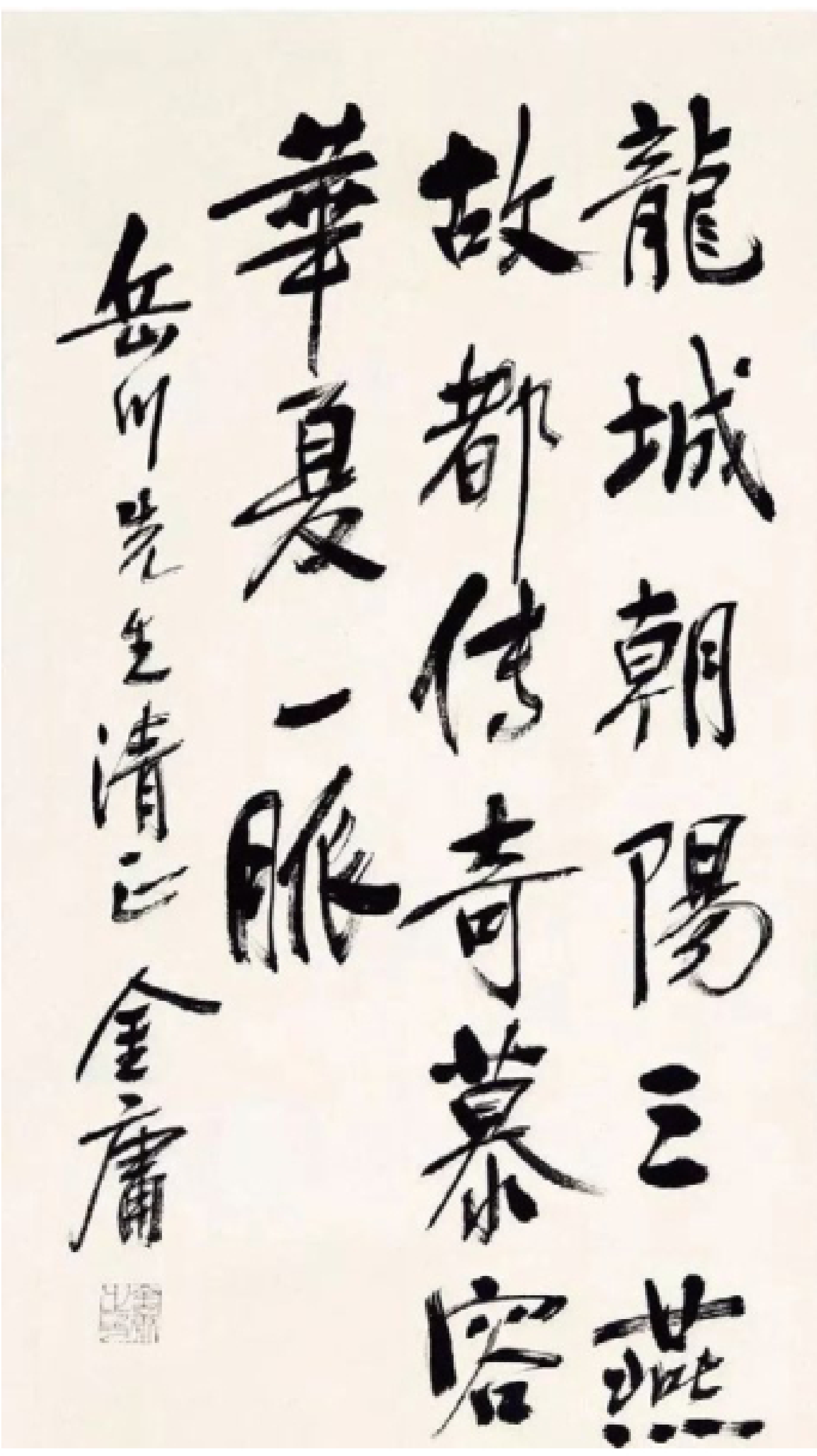
他在1966年写下了《金庸梁羽生合论》，大谈两者之间的优劣。为了避免尴尬，他还故意化名为“佟硕之”（谐音“同说之”），并且在书中也加入了几乎整篇对“梁羽生”的批判，然而对于金庸的说法又颇为准确。

写及情节的矛盾，梁羽生指出：《神雕侠侣》中的小龙女被一个道士强奸，这情节大大出乎读者意外，但读毕全书，这情节实在毫无必要，因为既不是写成悲剧收场，也没有因此而产生新事件、新变化，最多在她与杨过之间添一些小波澜而已，则何必添此情节，反而破坏了读者对小龙女的美感。读起来也令人极不舒服。小龙女脱衣练功等等，也非必要，删去了会干

净一些，可能为更多读者接受。西方电影中某些新颖的手法当然可以吸收，但黄色镜头实不足取。与小龙女之被强奸相类似的，还有他的近作《天龙八部》中段誉兄妹之恋，木婉清苦恋哥哥，几乎乱伦（虽说是受妖人暗算，但根源还是由于兄妹彼此都有相思，这相思是渗有情欲的）。这种写法，恐怕也不易为有传统伦理观念的读者所接受。另一个例子是，《雪山飞狐》与《飞狐外传》，从两部小说叙述的时间来看，《飞狐外传》是《雪山飞狐》的前传。但《飞狐外传》中与胡斐有过恋人关系的袁紫衣、程灵素等人，在《雪山飞狐》中，已只字不提。苗人凤在《飞狐外传》中是与胡斐见过面的，到了《雪山飞狐》中，又变成了素不相识、初次会面的仇人了。

对于文化学术问题上，梁羽生则谈道：金庸很少用回目，《书剑》中他每一回用七字句似是“联语”的“回目”，看得出他是以上一回与下一回作对的。偶尔有一两联过得去，但大体说来，经常是连平仄也不合。就以《书剑》第一、二回凑成的回目为例，“古道骏马惊白发，险峡神驼飞翠翎。”“古道”“险峡”都是仄声，已是犯了对联的基本规定了（《碧血剑》的回目更差，不举例了）。大约金庸也发现作回目非其所长，《碧血剑》以后诸作，就没有再用回目，而用新式的标题。 金庸的小说最闹笑话的还是诗词方面，例如在《射雕英雄传》中，就出现了“宋代才女唱元曲”的妙事：《射雕》的女主角黄蓉，在金庸笔下是个绝顶聪明的才女，“渔樵耕读”这回用了许多篇幅，描写这位才女的渊博与才华。黄蓉碰见“渔樵耕读”中的樵子，那樵子唱了三首曲牌名“山坡羊”的曲儿，黄蓉也唱了个《山坡羊》答他。此时，成吉思汗都还未死，时间当在一二二七年之前。《山坡羊》的创作者张养浩在一二六九年才出世，也即是说要在樵子唱他的曲子之后四十多年才出世。

直到日后，梁羽生才承认那是受到《新晚报》总编罗孚的指示去写，其中一种说法是罗孚当时合办一个新的文艺月刊，想要立场中立和兼容并包，于是希望找梁羽生来写一篇关于新派武侠的合论作为噱头。



《金庸梁羽生合论》面世后，罗孚邀请金庸写一篇回应文章，好让一向据理力争的金庸又回击的舞台。然而金庸却没有如《明报》社评那样强硬回应。

金庸大学时期读过H·G·威尔斯的《世界史纲》（The Outline Of History）和《资治通鉴》，后来又独到了一位历史学教授撰文批评威尔斯处理历史事实不够严谨，金庸对这篇严酷的批评很是信服，“也觉得《通鉴》中司马光任意挥洒、曲雅优美的文笔，也恐怕是装饰了不少可能未必符合真相的史实。”深深感觉到做学术研究和写漂亮的文章是两回事。于是他在《一个“讲故事人”的自白》委婉作答：

我只是一个“讲故事人”，我只求把故事讲得生动热闹……我自幼便爱读武侠小说，写这种小说，自己当作一种娱乐，自娱之余，复以娱人。武侠小说毕竟没有多大艺术价值，如果一定要提得高一点来说，那是求表达一种感情，刻画一种个性，描写人的生活或是生命，和政治思想、宗教意识、科学上的正误、道德上的是非等，不必求统一或关联……我对写作中国旧诗词完全不会，不是如佟兄所说“非其所长”，而是“根本不会”。对佟兄的批评全部接受……任何历史小说中的人物，所用的语言必须是现代化的，司马迁写史记，就将《尚书》中尧舜等人古奥的对白“现代化（汉代化）”了。如果认为宋人不能唱元曲，那么宋人说话“的了吗呢”更加不可以了…

行文中虽有反驳之词，但梁羽生的批评还是引起了金庸的重视。自此之后，他也开始认真学习相关诗词知识，只是年岁增大，终究不是十分好。后来很多他即兴创作的诗句，都被有关人士认为平仄不合，颇不通顺，和文学巨匠大儒的形象有点不符。

个人文化修养的观感尚且难以扭转，关于金庸作品的非议之声更是从未平息，甚至可以说在上世纪九十年代以前，国内主流文坛，都对武侠小说抱有极大的成见，认为这是不入流的作品。

1988 年，国际小说研讨会上发生了一件有趣的事，老作家端木蕻良对武侠大加贬斥，“沉渣泛起，武侠这种烂东西都出来了”，对金庸作品的态度也是轻蔑至极。

陈洪在知道端木蕻良并没有读过金庸的小说之后便反驳道：“他（金庸）写得稍微多了一点，如果凝练成几本的话，将是五百年后的《水浒传》！”这场争论没有结果，但这算是学术界较早一次为金庸乃至武侠作品发声。从此之后，国内越来越多的国内文化界人士投身到金庸的研究，对金庸乃至对武侠小说的风评才有所好转，但仍不乏王朔等作家继续“文人相轻”。

“将难登大雅之堂的武侠小说发扬光大，纳入文学范畴并得到社会的承认，这真的是不简单”著名画家、当年在《大公报》与金庸隔桌共事的黄永玉如此评价。

当然，学术讨论是一回事，后来《射雕英雄传》入选初中生语文教科书，再度引起了巨大的争议。综合反对者之言，他们认为武侠小说毕竟是虚构的世界，有虚无主义和无政府主义的倾向，武侠江湖和法治精神背道而驰，用此来麻醉青少年学生并不是好事情，最终教育部门不得不出面辟谣。但是在三年后金庸小说《天龙八部》第四十一回《燕云十八飞骑，奔腾如虎风烟举》的节选入选了普通高中《语文读本》，之后，金庸《雪山飞狐》的节选内容被北京版高中语文教材收录其中，作为泛读备选篇目。让金庸作品再一次走向了风口浪尖。但就个人而言，其实堵不如疏，青少年若是对武侠小说有兴趣，自然“不用扬鞭自奋蹄”，而老师使用选文做出疏导也并非坏事，同时也可感受新派武侠作家用词之美。武侠小说终究很少给学生带


▲儿子查传侠（左）、女儿查传诗（右）。


▲林乐怡（左）。

来负面反应，因为有不少更加浅显直白而扭曲历史的玄幻小说抢去了武侠小说的关注度，武侠小说连展现文风优美的机会也是越来越少了。这大概也不是金庸猜想到的结果。

不完美的金大侠

大概是人红是非多，可以说金庸的一生都是在争议之声之中度过，争议除了作品内容，还有个人各种生活。

少年时代的轻狂事难分对错，社评中立为某些人不喜，也是立场不同。但是作为一个家庭成员或是一个社会人，金庸的生活与笔下的许多大侠相去甚远。

金庸也醉心于报刊工作，对家庭多有冷落，原配夫人杜冶芬因为在香港语言不通，又不喜与人交往，却在另一个男人身上找到了安慰。而最后的结果是，杜冶芬离开香港，查良镛备受情伤。直到后来第二任妻子朱玫的出现，让金庸在事业上和感情上得到双重的助力，《明报》和小说两大事业双丰收。但是到了七十年代，两人在事业上的矛盾转变成婚姻裂痕。此时，处于反叛期的长子查传侠在加拿大与异地恋的女朋友吵架，之后想要和父亲倾诉，但金庸因为太忙而没有回应，谁知一刹错过，终身抱憾。查传侠上吊自杀，以后每每说到这个伤心处，这个文质彬彬的“硬汉”也会流下男儿泪，“如果从头来过，宁愿没那么成功，也有多点陪伴在子女的身边。”可惜再回头已是百年身，最后是在佛经中寻得解脱。

金庸曾表示不喜欢表哥抛弃妻子，而他也受过情感背叛，但到了做，他自己也成了一个负心人。在和朱玫婚姻出现危机时，他自己到酒店喝闷酒，意外结识了年轻貌美的女侍应林乐怡，很快便堕入爱河，被周遭人评价为“烈女子”的朱玫在他人口中知道这件事后坚决离婚，自此老死不相往来。1998 年朱玫在香港律敦治医院病逝，身后无人送终，金庸在日后谈及这件事的时候，“我的爱情观不大道德的，一般的爱情道德应该只爱一人，一生一世爱一人，我做不到，但是还是觉得对不起那人，我心里很难过。”

作为丈夫和父亲，金庸多有遗憾，而作为报社老板和社会活动家，金庸面对的质疑之声同样猛烈。

1985 年，凭借着《明报》社评建立的威信以及和北京良好的关系，金庸应邀担任香港《基本法》起草委员会委员，与远方亲戚查济民就香港政制提出著名的“双查方案”，就特区行政长官选举问题提出循序渐进的方案，受到当年泛民主派的强烈抨击，不少香港市民也对这个方案有异议。甚至有人质疑他的动机是想要当行政长官，连昔日挚友黄霑也一度与之断交。

但是对于从政，金庸却又不感冒，“我的仁心不够，短期做一下可以，写点文章给点意见可以，但是牺牲太多时间和精力去做为人民服务的事，我做不到。”

同样地，虽然金庸建立了庞大的报业王国，带着浓重江浙口音的粤语也不是时时能听清，于是经常以纸条来发号施令，颇有点圣旨的意味。《明报》薪资在同行中却是偏低，作者的稿费也是如此，这和香港最大的报业集团的地位有所不符。既为作者也是金庸朋友的倪匡就曾经言辞激烈地向金庸索要更高的稿费，一口气说了一大堆，金庸却说“现在说不清，不如我给你写信吧。”

倪匡当堂哑火，他深知其善打笔战，以一支生花妙笔对抗左派报纸的狂轰滥炸，自己要和金庸笔战注定讨不了好。事后倪匡评价金庸，“你真是第一流的朋友，第九流的老板。”

及至金庸晚年，即便卸下了诸多重担，转而向教育和社会活动方向发展，依旧避免不了多方的争议声。

浙江大学邀请他当人文学院院长，同时又称为博士生导师，金庸对此事十分看重，可惜在位数年，未能桃李满天下，倒是关于其身份资格引起了多番质疑。另一边厢金庸斥资 1400 万在西湖边上建起了藏书楼“云松书舍”，原本打算成为自己的“归隐之地”，待自己百年之后就捐赠给国家。但是杭州政府盛情，划出了一大片土地，并且兴建了豪华的建筑，远远超出了金庸的估计范围，为免引起舆论的抨击，金庸最终选择提前捐赠给国家。后来到伦敦攻读博士，也被人质疑其炒作自己……

对于金庸的争议，大概用金庸的诗句来回答最为准确：

南来白手少年行，立业香港乐太平。
旦夕毁誉何足道，百年成败事非轻。
聆君国士宣精辟，策我庸驽竭愚诚。
风雨同舟当协力，敢辞犯难惜微名？



▲云松书舍

下篇 金庸武侠的多元化的发展

●影视改编经典无数

尽管金庸一直认为写武侠小说不过是一件副业、是为钱而做的工作，金庸武侠作品已然成为庞大的文化 IP，被有识之士引入到多种艺术表演形式，从最初的小说、到后来的电影和电视，再到说书广播和游戏，乃至到漫画和戏剧，展现出强大的艺术生命力。许多部作品在百科词条都是有十多个乃至超过二十个义项的多义词，而这些词条甚至还不能尽录所有跨界作品，可见金庸作品影响力之广泛。

金庸的武侠小说作品是从香港开始发迹，东方之珠也顺理成章地成为金庸武侠衍生品最早的兴起之地。上世纪五十年代末，香港的电视产业还处于萌芽阶段，而电影产业则相对成熟。在《新晚报》撰写专栏影评期间，金庸开始接触电影圈内人士，及至后来还一度加入长城电影担任编剧和导演，加上他的小说很多片段都使用了电影化的表达技巧，这让他的作品首先跨界登陆银幕显得顺理成章。

香港峨嵋影片公司就率先将《碧血剑》和当时还没完结的《射雕英雄传》拍成电影，此前在“《黄飞鸿》系列”影片中成名的粤语片明星曹达华担任两部影片的主角。到了六十年代，《神雕侠侣》《雪山飞狐》和《倚天屠龙记》等作品先后被拍成电影，均由当时炙手可热的小生花旦出演，金庸对于这些改编作品颇为上心，每每亲自修改剧本，或是到片场指导。

进入七十年代，香港的电视产业开始起飞，1976 年，成立不到一年的香港第三家免费电视台——佳艺电视，为了对抗电视广播有限公司（也就是我们熟知的 TVB），决定将金庸武侠小说搬上荧幕，而首部金庸改编电视剧便是《射雕英雄传》，由白彪和米雪主演，引发了金庸武侠电视剧的热潮。

为了对抗佳艺电视的“大招”，TVB 在 1976 年开拍了《书剑恩仇录》，由郑少秋一人分饰陈家洛、乾隆和福康安三角，汪明荃饰演霍青桐，俊男美女的搭配吸引了很高收视。两年之后，佳艺电视倒闭，另一家免费电视台“亚洲电视”对于金庸剧的改编热情不足，TVB 和其兄弟公司邵氏兄弟电影公司成了当时金庸影视改编最主要的输出方。许多如今在香港乃至国际演艺界享负盛名的演员都曾与金庸武侠剧“触电”。

1983 年，TVB 翻拍《射雕英雄传》，该剧将剧情分为三部分，分别以“铁血丹心”“东邪西毒”“华山论剑”作为副题目，由黄日华扮演纯真憨直的郭靖，原本在试镜时不甚起眼的翁美玲换上戏装，以其娇小玲珑的造型和古灵精怪的气质打动了终审面试官金庸，钦定她为黄蓉的不二之选。而翁美玲也凭借着自己的出色演出成了“俏黄蓉”最佳诠释，时至今日无论那一个版本的黄蓉，都难免被第一时间拿出来和翁美玲版的黄蓉做比较。可惜在 2 年之后，翁美玲选择结束自己年轻的生命，“俏黄蓉”几成绝响；黄日华在《碧血剑》中出演袁承志，但是都无法超越“郭靖”的艺术形象。

同样是在 1983 年，TVB 又拍出了另一部经典的金庸改编电视剧《神雕侠侣》，刘德华饰演“神雕大侠”杨过潇洒狂放又黯然情深，陈玉莲饰演的小龙女冷艳脱俗，打动了无数观众，全剧获得了最高 62 点的收视，创下了一个奇迹，多年来经典无数，也难以望其项背。金庸在日后也评弹道“心中最得意的就是刘德华和陈玉莲版的《神雕侠侣》”……在此之前，陈玉莲在 82 年的《天龙八部》中扮演过气质与小龙女有几分相似的王语嫣，开启了一个不成文的传统，后两任的小龙女也都是王语嫣的扮演者；而刘德华在次年与梁朝伟联手出演《鹿鼎记》，两人之间的“相爱相杀”十分精彩，同样在 1984 年，周润发出演《笑傲江湖》中令狐冲一角，梁朝伟则又在 1986 年和 1989 年分别出演《倚天屠龙记》和《侠客行》以及后来的两部金庸作品的改编电影，虽然不能说这些巨星的成就由金庸赋予，但是金庸剧无疑是其成名路上很好的履历。

九十年代中期，TVB 的金庸武侠剧进入高峰，每年都有一到两部改编电视剧作品面世，那些已经被翻拍过多次的角色又焕发出新的生气：1995 年版的《神雕侠侣》，古天乐扮演的杨过更显狂傲不羁，李若彤扮演的小龙女仙气逼人；1996 年版的《笑傲江湖》，吕颂贤饰演的令狐冲将潇洒不羁、自由自在的华山派大弟子形象演绎得生动传神，相传甚至得到了金庸的极高的赞誉；1997 年黄日华再度出演《天龙八部》，不过他的角色从之前的虚竹变成了乔峰，年月洗去了“虚竹”和“郭靖”脸上的淳朴真挚，乔峰的豪迈和悲壮，以及李若彤扮演的王语



▲ 1976 年开拍的《书剑恩仇录》。



▲刘德华和陈玉莲版《神雕侠侣》。



▲李若彤扮演的小龙女。

嫣都打动了观众，这一版的《天龙八部》也算是TVB金庸剧的其中一个巅峰。1999年，黄日华继1984年电影《新飞狐外传》扮演胡斐之后，又在《雪山飞狐》中出演“辽东大侠”胡一刀，这也是他第六度在金庸影视作品中担任主要角色，成为出演金庸剧主角次数最多的演员之一，另一个超过六次出演金庸剧的演员是梁家仁，不过在后期以配角居多。当然，不能不提98版的《鹿鼎记》，因为“《古惑仔》系列”中“山鸡”一角深入民心的陈小春，饰演痞气十足的韦小宝可算是深入民心。

除了TVB是金庸剧的ADC外，台湾也是金庸武侠剧的另一个重要输出点，尽管影响力不如港版，但是马景涛版的《倚天屠龙记》等作品还是给我们留下深刻的印象。

及至21世纪，TVB和金庸的影视改编版权到期，一时间追逐版权者并不比当年《明报》出售时少，也造成一些佳话。

金庸在公开场合曾表示，“如果央视能把拍94版《三国演义》的态度来拍自己的作品，他只收一元钱版权费”，央视也隆重其事促成这次合作。

当然，这段佳话后来有所变味，张纪中执导，李亚鹏和许晴主演的《笑傲江湖》表现并不尽如人意，就连金庸也颇有微词，不过有了国内丰富资源，张纪中在《笑傲江湖》和之后李亚鹏版的《射雕英雄传》中，还是凭借良好的画面和磅礴的战斗场景弥补了TVB金庸剧因为资金问题所带来的不足，也很好地探索了武侠影视作品的真意。此后，刘亦菲和黄晓明联袂出演《神雕侠侣》，虽然刘亦菲“仙气十足”，“黄教主”也是“邪魅狷狂”，但还是受到金庸在公开场合的批评。

另一段值得称颂的故事是，当年胡歌在拍摄《射雕英雄传》期间遭到严重车祸几近毁容，而版权授权几近到期，唐人影业无论是换角还是静养都意味着巨大的损失，对于事业正处于上升期的胡歌更是雪上加霜的打击。

金庸主动提出续约，让胡歌得到充分的修养并到韩国修复了容颜，再恢复拍摄。胡歌演艺事业得以顺利延续，才有了《琅琊榜》中迷倒众生的“梅长苏”。胡歌也因此在多个场合表达了对金庸的感谢。

然而，时至今日，金庸的武侠剧依旧经常在翻拍，或许是因为审美疲劳，这些剧给人更多的印象也只是停留在“雷人”的造型上罢了。

●神曲荟萃

好的影视作品除了人物角色和剧情，一首动人的主题曲既可与剧集相得益彰，甚至能够独立于影视之外，是以烂剧出神曲的情况时常有之。而金庸剧则是多有音乐在剧内烘托气氛相得益彰，独立来听也是一代名曲。

其中最为著名的莫过于“香港四大才子”之一、一代“词圣”黄霑先生作词谱曲、“歌神”许冠杰演唱的《沧海一声笑》，堪称金庸影视作品中最好的主题曲。

这首“神曲”的诞生也有一段故事，当时剧情写的是两大江湖高手退隐，泛舟湖上，与令狐冲弹奏一曲，黄霑思忖，三位高手弹奏的音乐要不就是最难的，只有他们这样的武林高手才能弹出，要不就是极为简单，

当时黄霑先后写了六版，都无法令徐克满意。黄霑苦思冥想，偶然间读到黄友棣教授的《中国音乐思想批判》，上面提到了《宋书·乐志》读到“大乐必易，大礼必简”，意思是“最伟大的音乐必定是简单平易的”。黄霑心想最简单平易又最接近古风的莫过于中国古时五声音阶（宫、商、角、徵、羽），并将其倒过来成“羽、徵、角、商、宫”，在琴上一弹竟然颇有古风的味道，这个音阶存在千年，竟然没有人发现。然后从一句到三句，再从毛主席的《沁园春·雪》中获得灵感，在谱上画了个亢奋的男性生殖器，传真给徐克：“老徐，最后一次，



▲黄霑

第七次，你要便要，XXXXXX（附赠脏话一句），你不要，请另聘高明。”

终于成就了一代名曲：

沧海一声笑 滔滔两岸潮；浮沉随浪，只记今朝；
苍天笑 纷纷世上潮；谁负谁胜出，天知晓；
江山笑，烟雨遥，涛浪淘尽红尘俗世几多娇；
清风笑，竟若寂寥，豪情还剩了一襟晚照；
苍生笑，不再寂寥，豪情仍在痴痴笑笑！

一曲唱罢，金庸笔下退出江湖纷争后的洒脱形象与豪迈之气跃然于听众面前，总令人心生胸襟为之一荡，豪情由此而生。

值得一提的是，为《沧海一声笑》编曲的是黄霑先生的最佳搭档顾嘉辉先生。金庸的多部影视作品的主题曲，都是出自“辉黄”组合的手笔，1978 年的《倚天屠龙记》、82《天龙八部之六脉神剑》中的《两忘烟水里》、同年《天龙八部之虚竹传奇》中的《万水千山纵横》、83 年版“射雕”中的《世间始终你好》和《一生有意义》、84 版《鹿鼎记》主题曲《始终会行运》，94 版射雕的《绝世绝招》，到了 98 版《鹿鼎记》的片尾曲《头顶一片天》作为收尾。而黄霑自己也创作了《谁是大英雄》和《开心做出戏》，顾嘉辉也有《铁血丹心》和《何日再相见》等传世，两人为金庸武侠剧的推广乃至金庸的形象的进一步提升有着举足轻重的作用。

到了 90 年代中后期，林夕接过了黄霑的旗帜，写下了很多首经典歌词。例如台版引进的《倚天屠龙记》中的主题曲《刀剑若梦》：

刀剑若梦，恩怨似风，有没有轻重；只要情浓，不要武功，爱恨两难容；

只怕热泪，不怕刀锋，手中有剑 眼前有你；可不可一生抱拥，怕更怕只是场梦！

紧扣倚天剑、屠龙刀和爱恨交缠的感情这三个主旨，余韵十足。

为 97 版《倚天屠龙记》所作的《难念的经》：

笑你我枉花光心计，爱竞逐镜花那美丽，怕幸运会转眼远逝，为贪嗔喜恶怒着迷；

责你我太贪功恋势，怪大地众生太美丽，悔旧日太执信约誓，为悲欢哀怨妒着迷……

八句颇为对仗歌词，就将《天龙八部》内的众生相展现得淋漓尽致：

吞风吻雨葬落日，未曾彷徨；欺山赶海践雪径，也未绝望；
拈花把酒偏折煞，世人情狂；凭这两眼与百臂或千手不能防；
天阔阔雪漫漫共谁同航，这沙滚滚水皱皱笑着浪荡；
贪欢一饷，偏教那女儿 情长埋葬！

副歌部分急促强烈，将金庸笔下大时代的人物悲歌唱的既是豪情壮怀，也教人怆然神伤。此外，林夕还有《神话情话》和《你爱我像谁》等经典金庸武侠剧主题曲，也是传唱度极高的作品。到了后来中国大陆拍摄的多部金庸武侠剧，也有将豪迈和温婉巧妙结合的《笑傲江湖》、气势磅礴的《天地都在我心中》这些不错的作品流传。在一系列金庸剧的相关音乐中，许冠杰、甄妮、罗文、张学友、周华健、刘欢、王菲等天王天后都有献声，唱出了江湖的豪情，成就了无数经典。

●颠覆性的改编

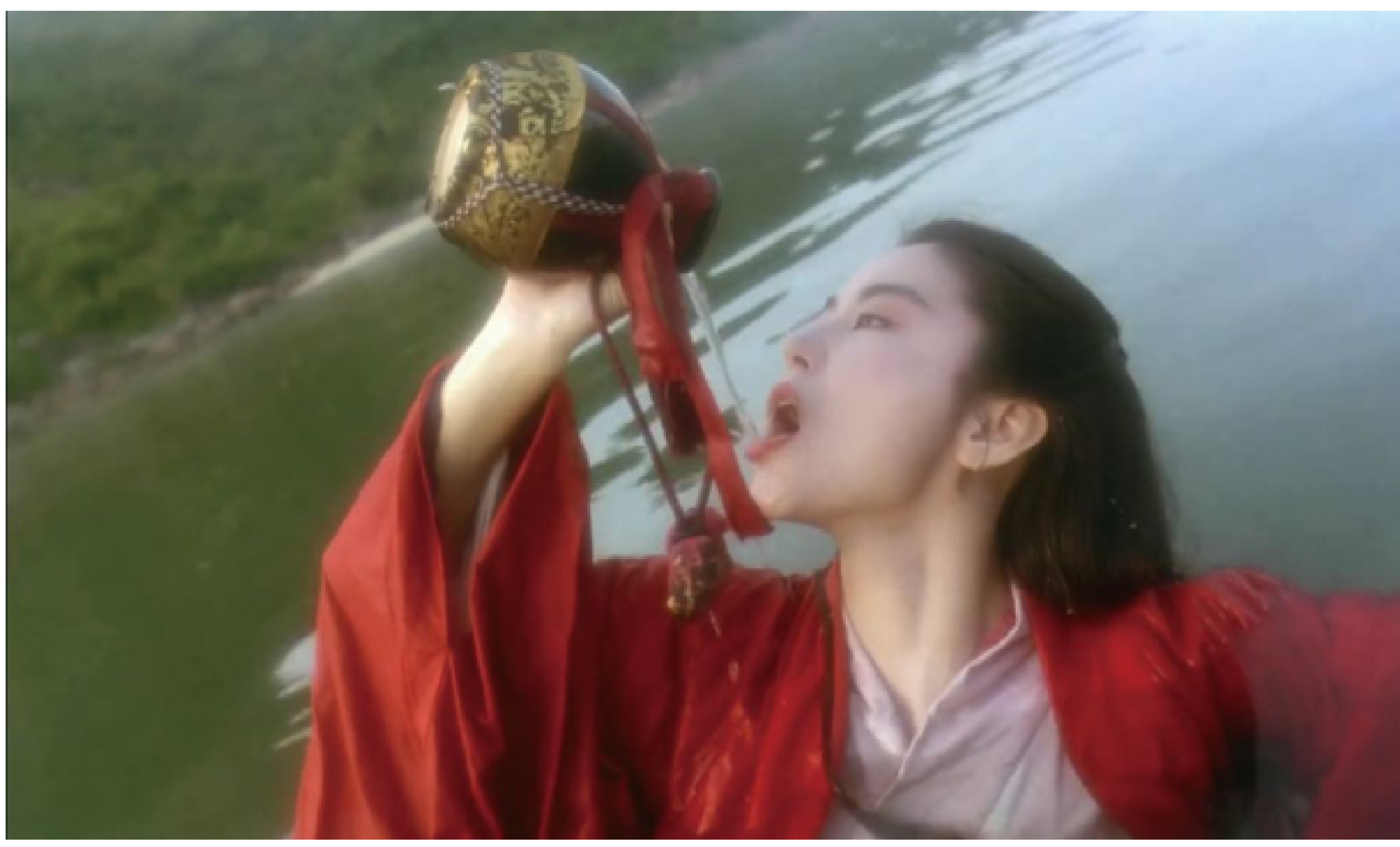
小说作为体量极大的艺术作品，和其他艺术领域作品有着不少区别，因此在登陆其他领域时，大量的文字描述和情节难以全数转化，再加上金庸的作品当初是以连载形式出现，节奏的拖沓自然难免，必要的改编在所难免。

改编电影是金庸武侠作品除小说外第一个登陆的领域，从最初的两集浓缩的《射雕英雄传》到如今的王晶计划拍摄的《倚天屠龙记之阴阳圣火令》，经历了几个时代的更迭。在上世纪 60 及 80 年代，金庸武侠小说两度迎来电影改编高峰，前者属于粤语长片范畴，后者则是电视剧改编电影，内容都有大量的删减和改编，受限于技术或是表现风格问题，这些作品如今还能够流传的已然不多。

到了 90 年代，人们已经不再满足于对于剧情和主角的翻拍再现，他们将目光投向了金庸笔下的另一类特殊人物：金庸不仅塑造了大量经典的男女主角，就连那些海量的配角也是形



▲时隔多年后周华健和齐豫再次合唱《神话情话》。



▲林青霞饰演的东方不败。

象相当有个性。这些角色经由一众电影人之手，焕发出不一样的味道。

1990 年，胡金铨、徐克、李惠民、程小东联手拍摄了《笑傲江湖》三部曲，被誉为“新武侠电影的开山之作”。

首部曲《笑傲江湖》就在原著主线上进行了大幅度更改，不仅出现了朝廷元素，人物关系也多有改动，例如林平之变成了是东厂千户欧阳全假扮，左冷禅也变成了东厂的走狗，东厂主管太监古今福变成了最后 BOSS 之一，徐克和程小东不断加入的创意使作品几近走样，胡金铨拂袖而去，但凭借着绕梁三日、荡气回肠的《沧海一声笑》，还是诠释了“笑傲江湖”的意境，成为一部有亮点的作品。

《笑傲江湖》中的大反派“东方不败”在书中是登场就领便当的“超级 BOOS”，但是徐克在第二部中决定将这个极富个性的角色成为主要角色，坚持让林青霞出演东方不败，这引起了金庸的不满。没想到，后来林青霞的飒爽英气将不男不女的“东方不败”演绎成经典的银幕形象，金庸却是也气得不让再给徐克授权拍摄自己的武侠小说改编电影。

如果说“徐老怪”的武侠片多少还保有“武侠”的味道，王家卫执导的金庸武侠片《东邪西毒》就完全变了味道，除了保留了姓名和某些人设以外，基本上和金庸的武侠无甚关系。

影片汇聚了梁朝伟、张国荣、梁家辉、张学友和张曼玉、刘嘉玲、林青霞、王祖贤等多位影帝影后，借用带有意识流色彩的片段相互纠缠、极具深度的“王家卫式”台词、极其唯美的美术效果，将原本刀光剑影的武侠电影，硬生生地变成了情与欲纠缠、用语言来描述“江湖邪恶”、文艺到极点的经典。为了追求完美，王家卫的电影拍摄的周期极为漫长，对影迷来说是好事，但对于志在赚钱的电影公司而言就不一定了。

因此，在另一个“江湖”的压迫下，使用了几乎原班人马拍摄了贺岁电影《东成西就》，堪称香港电影史上最豪华的喜剧阵容，鬼才导演刘镇伟的执导下，一众天王巨星抛开偶像包袱，毫无顾忌地发放笑弹。梁朝伟经典的猪肠嘴造型，张学友爆笑版的《我爱你》，刘嘉玲走火入魔版的“三花聚顶”，钟镇涛的头上插靴，张曼玉的语气助词，还有“真心人”“九阴真经粪缸”等等梗时至今日依旧能令人捧腹。惟一的遗憾大概就是影片更像是“如来神掌”之类的仙侠片，和金庸武侠小说无甚关系。

当然，也有贴近原著剧情，却在表现彻头彻尾的颠覆的作品，周星驰版本《鹿鼎记 皇城争霸》和《鹿鼎记 2 神龙教》便是很好的例子。

韦小宝入宫、加入天地会、误打误撞认识康熙、诛鳌拜、护送公主到云南和亲、争夺《四十二章经》、神龙岛一行等情节，都和原著极为相近。但是“喜剧之王”周星驰和一众喜剧演员硬生生地将原本就戏谑成分十足的故事变得更加有趣，从“百发百中抓奶龙爪手”，到脚板下刻下“清明”和“重阳”，再到“小人对大人的敬佩有如滔滔江水连绵不绝，又如黄河泛滥一发不可收拾”金句，在表演手法上来了一个明显的颠覆。金庸评价周星驰“很有创作力，他很聪明，他懂得发挥”，但向来不喜欢别人乱改自己作品的金庸对于这两部《鹿鼎记》的态度，也是一如既往。

除了电影改编，动漫同样是改编的重点。早期金庸作品由王司马担任插画，到了八十年代，则有小说作品被改成连环画。1997 年，金庸创立明河出版公司，邀请第一位在日本发表漫画作品的香港漫画家李志清为其改编《射雕英雄传》和《笑傲江湖》等作品。以有别于一般港漫风格的水墨画风，勾画出不一样的味道，算是颇为接近原著的改编作品。但李志清毕竟是单打独斗，在漫画工业相对发达的香港，以玉皇朝为首、加上马荣成、司徒剑桥等港漫著名作者，才是让金庸小说改编漫画更全面贴近市民生活的关键，他们在九十年代取得金庸作品的改编权，除了少数几部作品没被改编之外，金庸武侠小说里的故事很多都形象生动地展现在大家面前。而为了让故事更加紧凑，这些作品大多都进行了编排上的改编，而且以港漫向来喜爱也善于刻画战斗场景的传统，金庸小说中的许多武打场景都被刻意地夸张和放大，让读者看起来更“爽”。如今在香港沙田“金庸馆”中，我们能看到许多金庸武侠小说改编作品，漫画作品是其中颇为醒目的一项元素。



当然，说到颠覆性的改编，不能不稍微提到“金庸新”“金庸巨”“全庸”这些借助九十年代初大陆允许金庸小说出版和信息不发达的契机，创作的一系列同人小说，尤其是打着“金庸新著”旗号的《九阴九阳》，主人公段子羽学会了汇聚了金庸笔下不少神功秘籍，开启了另一种武侠改编思路。



▲《东成西就》中梁朝伟的猪肠嘴造型。

游戏江湖

正所谓动漫游不分家，游戏产业是金庸作品较晚涉足的一

个行业。台湾的智冠公司是第一个尝试将金庸武侠作品搬到游戏平台的厂商，他们在 1993 年，也就是公司成立的十周年时在 DOS 平台推出了第一部金庸武侠改编游戏《笑傲江湖》。游戏采用了 ARPG 模式，在当时并不出色的机能下，这样的尝试在金庸的光环加成下还是获得了不错的关注。

之后三年之内，智冠接连推出了《射雕英雄传》《倚天屠龙记》《鹿鼎记》等多部作品，每一部游戏都采用了不同的游戏方式：解谜、RPG 和 SRPG，甚至还在 1995 年推出了格斗游戏《金庸快打》，汇聚了几部最具人气的小说里的人物，供玩家来一场“华山论剑”。



▲《金庸群侠传》。

尽管这些游戏看上去丰富多元，并且有相当优良的过场动画，为大家带来近似于动漫和电影化的体验，但事实上都不是当时金庸乃至武侠游戏的最佳载体，碍于性能，这些游戏无论在剧情上还是玩法上都无法呈现令玩家满意的效果：《笑傲江湖》招式十分单调，《射雕英雄传》的互动 AVG 模式几乎没有了武侠的动感，《倚天屠龙记》战斗频率设定不合理，《鹿鼎记 皇城争霸》更加是几乎没有战斗，《金庸快打》格斗设计和当时的日本格斗游戏相比无论是动作、血量参数等元素上都有着较大的差距。而且这些游戏基本上都无法覆盖全书的主线流程，总让玩家觉得意犹未尽。

经历了几部作品的试错，智冠为金庸武侠游戏找到了一个相当不错的“武功”。1996 年《金庸群侠传》的面世让金庸的武侠江湖以另一种姿态出现在玩家面前。

“在你的这么多部作品中，哪个角色最厉害？”在一次会面中，智冠的老板王俊博向金庸提出了这样的疑问。这个问题打动了金庸，要用小说来诠释几无可能，于是他把这个问题交给游戏去寻找答案。

徐昌隆领导的河洛工作室接手了任务，既然是群侠传，自然是将金庸笔下各部作品的元素有机地糅合在一起，于是河洛工作室将游戏设定在一个穿越的游戏世界里，将金庸定义成前一个通关的角色，玩家需要收集他所留下的十四部作品才能通关，回到现实。游戏将游戏地图设定为开放世界加小场景的架构，玩家可以自由地探索金庸十四部小说中所描写的各种胜地“打卡朝圣”，顺理成章地引发相应的剧情。游戏的剧情保留了金庸小说中的经典场面，诸如段誉在无量山洞玉像前磕头磕破蒲团，意外获得《凌波微步》功法，胡斐必须单挑战胜苗人凤才能延续剧情等等。

有保留自然也有创新，游戏加入了许多原创性的地点，例如金轮寺、渤泥岛这些在金书中只提到过名字的场景得以实现，还加入了田伯光居、霹雳堂和河洛客栈等作者特意设定的场景，并且将原本独立作品之间产生联系，在玉蜂巢底找到绝情谷底的位置，程英入队可以解开瑛姑黑龙潭的机关。

最大的原创还在主角身上，徐昌隆将主角命名为“小虾米”，在闽南语中指的是“微不足道的小人物”，还自创了奇怪的功法——将自己最为喜欢的“野球”加上“拳”就变成了主角基本功，主角属性随机，智力属性也是隐藏，不过玩家可以在福威镖局任务得到《松风剑法》，通过修炼一级所需的经验推断出小虾米的智慧属性，是以早期有许多玩家都是以《松风剑法》开局。但主角的资质高低才是游戏核心理念的最佳体现，资质高可以快速升级，资质低可以学到左右互搏术，一招抵两招，将最是难练、也没有多少威力的野球拳练到十级，基本上就能无敌于天下。游戏加入了善恶系统，同样为游戏增添了发展提供了很好的支线。

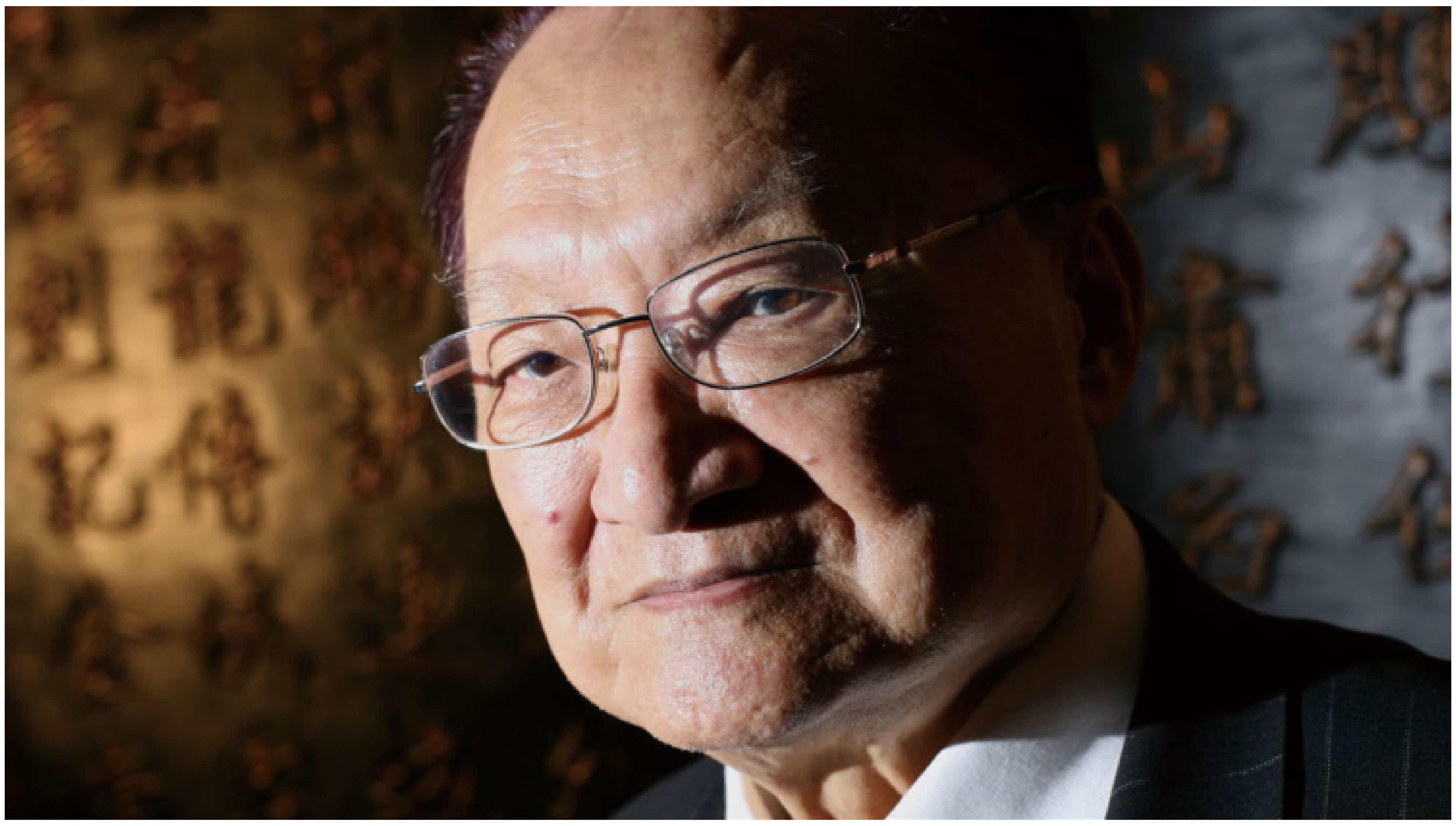


▲《金庸快打》。

随着时间推移、网络的发达，时至今日，人们摸索出的攻略已经传遍了网络。但在当时，我们只能一步步摸索剧情，探寻

每一个角落，收集各位主角，练习各式各样的武功，在度过了最初艰难的时期之后，这种自由感足以让人多周目重玩，以此来探索更多的通关的方式。

稍有遗憾的是 SRPG 的操作相对生硬；过度开放的世界和过多的线索让人难以上手，使得这部堪称神作的游戏有些美中不足。不过随着《仙剑奇侠传》等回合制游戏的成功，给许多同类型游戏找到了出路，智冠在之后的许多金庸武侠改编游戏中几乎都采取回合制 RPG 模式。尤其是在 2002 年推出的《天龙八部》中，除了延续原创主角和开放世界地图外，还将诸多的招式华丽具现。



智冠独步天下的日子在 21 世纪前后宣告结束。更多的挑战者加入，金庸武侠游戏也以更多样化的模式出现在玩家和金庸迷面前。昱泉国际加入战团，将《笑傲江湖》拆分两部正传和一部外传，别树一帜地将 3D 游戏画面带到了金庸武侠游戏之中。游戏中起伏的地势，古朴的建筑，时常出现的游戏角色剧情语音，带领玩家进入了另一个颇为真实的武侠世界。“《笑傲江湖》系列”和随后出版的《新神雕侠侣》均获得了不错的口碑和销量。



随着金庸小说在东南亚范围的影响越发深入，日本和国内厂商也开始尝试制作金庸游戏。

索尼也在 2000 年在 PS 上推出《射雕英雄传》，3D 化的画面，全程中文配音，从柯镇恶等江南七怪阴差阳错找到郭靖开始一直到华山论剑，剧情虽有删减，但是全程中文显示并配音，令玩家第一次领略到“射雕”那逐草四方、弯弓大雕的魅力。游戏在迷宫设计和打斗上颇花心思，一般攻击时犹如高手在拳来交往，虽然次数多了未免有些拖沓，但是这种动感的过招还是能让人依稀看到武侠电影的风采。只可惜当年内地游戏市场状况特殊，很少有玩家能玩到这一款作品。在此之后，国外厂商几乎没有再制作过金庸小说改编游戏。而随着网游时代的到来，游戏公司用心制作单机游戏的时代即将过去。

智冠以最为娴熟、也是变化空间最大的《金庸群侠传 OL》迎向时代，昱泉则是推出了已经摸熟摸透《笑傲江湖 OL》，江湖从此变得热闹非凡，金庸故事中的各种经典情节和典型人物被造成。随后昱泉国际在中国大陆的分公司被完美时空收购，一并购得的是金庸游戏作品的制作权。另一方面，搜狐畅游也获得了一部分金庸小说的游戏改编权，从此往后几乎所有金庸游戏都是以网游形式出现，画面越来越华丽，江湖也越来越热闹。但随着武侠题材和端游都整体走向低迷，如今还在运营的金庸武侠游戏寥寥可数，不复当年盛况。

既然有创新，自然也有怀旧，不过怀旧者大多是玩家自发制作的作品，有玩家破解《金庸群侠传》内核，在 Windows 平台上几乎完全复刻了《金庸群侠传》，并且对物品栏进行了优化，增加属性也变得轻松不少，王语嫣的存在更加是一个 BUG 一般的存在，可惜昨日那种夜以继日沉浸其中的情怀似乎也随着画面的改变而不再复还。游戏成为无数设计者制作 MOD 的素材，《金庸群侠传之苍龙逐日》和《金书群芳谱》的出现，再加上大神“半瓶神仙醋”连续创造的《金庸群侠传 2》和《金庸群侠传 3》，以及汉家松鼠工作室开发的《金庸群侠传 X》，虽然都是没有正版授权的同人作品，但依旧是对金庸作品的极高致敬。

结语

据身边亲属爆料，金庸是在视频电话时含笑而逝，94 岁的高龄才驾鹤西归绝对称得上是笑丧。

纵观金庸一生，有苦有乐，有起有落，有正义感和使命感，有天马行空的想象力，有敢言中正的社评，有成功的商业王国，有等身的荣耀…但，也有白玉圭上诸多的微瑕。不过，这才是最真实的金庸，最真实的“人”。至于他对我们影响最深的武侠小说，金庸只是说：“不朽？不敢当，但我希望在我死后一两百年，仍然有人在读我的小说，便心满意足了。”以其封笔多年依旧不断有衍生品产出的情况来看，老先生的愿望大概可以成真，至于那些争议，也留给后人慢慢评说吧。

本文部分参考书目和素材源：傅国涌《金庸传》；上官圣弘《金庸传》；梁羽生《金庸与梁羽生合论》；金庸、池田大作《探求一个灿烂的世纪》；CCTV《艺术人生 金庸》；RTHK《杰出华人系列 金庸》；《相知半世纪 倪匡笑言：金庸一流朋友 九流老板》；杨澜《多面人生——金庸》等。

秘密花园
杀手 47 2

“《杀手 47》系列”作为一款以潜行暗杀作为主要玩法的游戏，各式各样的暗杀目标和场景是作品的一大特色，玩家需要根据目标的习惯以及周围的环境来设计暗杀方案，才能最终在不被发现的情况下成功杀死目标。众所周知，“《杀手》系列”的美术风格以拟真为主，因此在这个系列的作品中玩家常常能够看到来自不同地域，不同文化的事物和设计在作品中相互杂糅。为此我们收集了一些《杀手 47 2》的艺术设定图，它们大多由 IO 工作室以及第三方合作艺术家进行绘制，展示了游戏在早期设定时的面貌。下面就让我们一起来欣赏这些美妙的作品吧。

文：北山杉 美编：雷普利

画师：Anders Poulsen

来自丹麦哥本哈根的画师 Anders Poulsen 十分擅长角色设计，主要参与过的游戏作品有《英雄与将军》以及“《夺命双雄》系列”。





▲◀ 作为国际贩毒集团戴尔加多家族的首领，里科·戴尔加多的形象看起来有股不怒自威的气势，可以看到他的颈部右侧纹着一个妙龄女郎，在游戏中 47 就是从这里入手来实施暗杀计划的。



▲由喀琅施塔公司最新研制的机器人士兵，这些铁疙瘩能够依靠精准的生物资料来识别目标，一旦投放到战场将会对战争的胜负起到决定性作用。



▲迈阿密赛车比赛的红鹤吉祥物，采用了迈阿密当地特有的大红鹤作为原型，看上去颇为可爱。由于这是一个覆盖全身的服装，非常适合被 47 用作伪装。





▲这是迈阿密关卡中的一个关键 NPC，他有一个奇怪的名字——佛罗里达人。这个角色在游戏中的身分是一名小吃摊老板，图中可以看到他穿着一条围裙，但粉色的裤袜以及护腕却透露出了他的时尚品味。

画师：Nick Foreman

Nick Foreman 十分擅长 3D 建模以及环境美术，曾经作为自由插画师参与过育碧的 3A 级游戏项目，目前在英国的游戏开发厂商从事概念美术工作。

▼方舟会是一个密谋着垄断全世界能源生意的组织，它的首领索菲娅每年都会在萨加尔岛召集石油巨头进行秘密会议，用全新的能源技术逼迫他们交出手上的石油资源。图为参加会议的成员举手表决时的场景。





▲方舟会的首领佐伊·华盛顿每年都会在萨加尔岛上举办一场隆重的仪式，图为本作的仪式场景，佐伊·华盛顿将走进被点燃的凤凰雕塑腹部，并从中活下来，向会员们宣示浴火重生的信念。



▲游戏并没有把萨加尔岛严寒的天气表现出来，但我们可以根据这幅早期概念原画来欣赏一二。



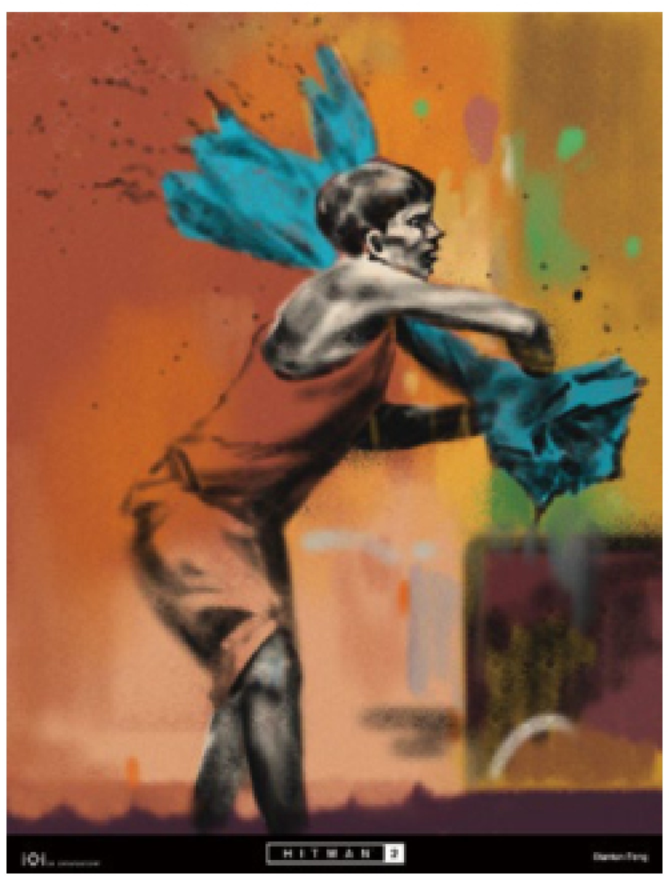
▲方舟会总部所在的萨加尔岛，在早期设定中这里被设定为了周围环绕着大片的冰原，夜晚的天空也会出现极光，这些元素在正式版中几乎都被去除了。

画师：Stanton Feng

这位画师曾经为暴雪、拳头、CDPR 等多家顶级游戏工作室绘制原画，作品绚丽多变，能够驾驭包括中国风在内的多种风格。在为《杀手 47 2》创作时，他将各种文化符号杂糅在了一起，绘制出了不少极具视觉冲击力的街头涂鸦和海报。



■ Stanton Feng 的孟买街头涂鸦系列原画极具当地特色，例如这幅理发店涂鸦所画的理发师，他的眼神十分传神。



▲孟买洗衣场的洗衣工人，他们处于社会的最底层，却洗着最雍容华贵的衣服，黑白的人物与五彩斑斓的背景和衣物形成了鲜明的对比。



▲图为 47 和“狙击杀手”模式的两位主角奈特和斯通。

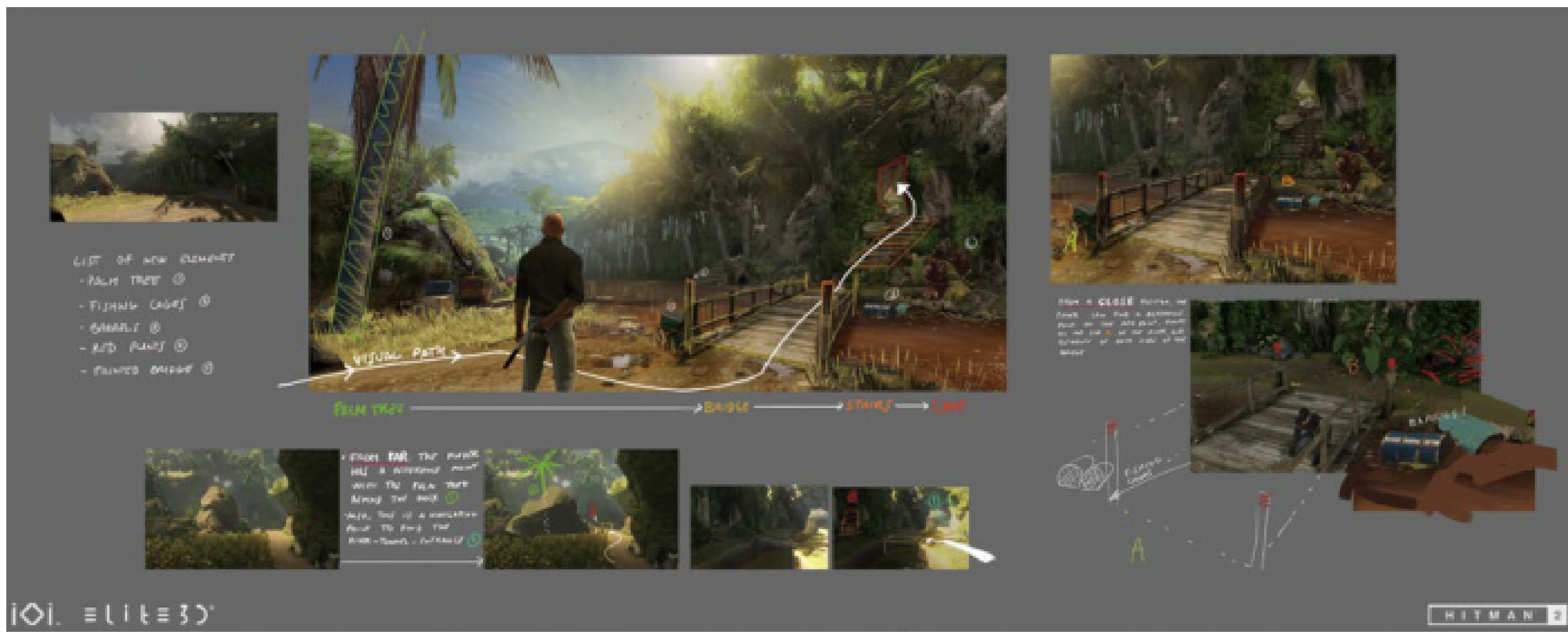


▲极具讽刺意味的涂鸦，表现了孟买街头帮派的无赖作风。

画师：Carlos NCT

这位来自西班牙巴伦西亚的画师曾参与过《恶魔城 暗影之王 2》和“《COD》系列”等大型游戏的美术工作，十分擅长与机械和幻想有关的设计风格。





▲ Carlos NCT 喜欢将他的原画设定过程上传到网络上，我们也可以借此看到更多游戏原画创作的细节。

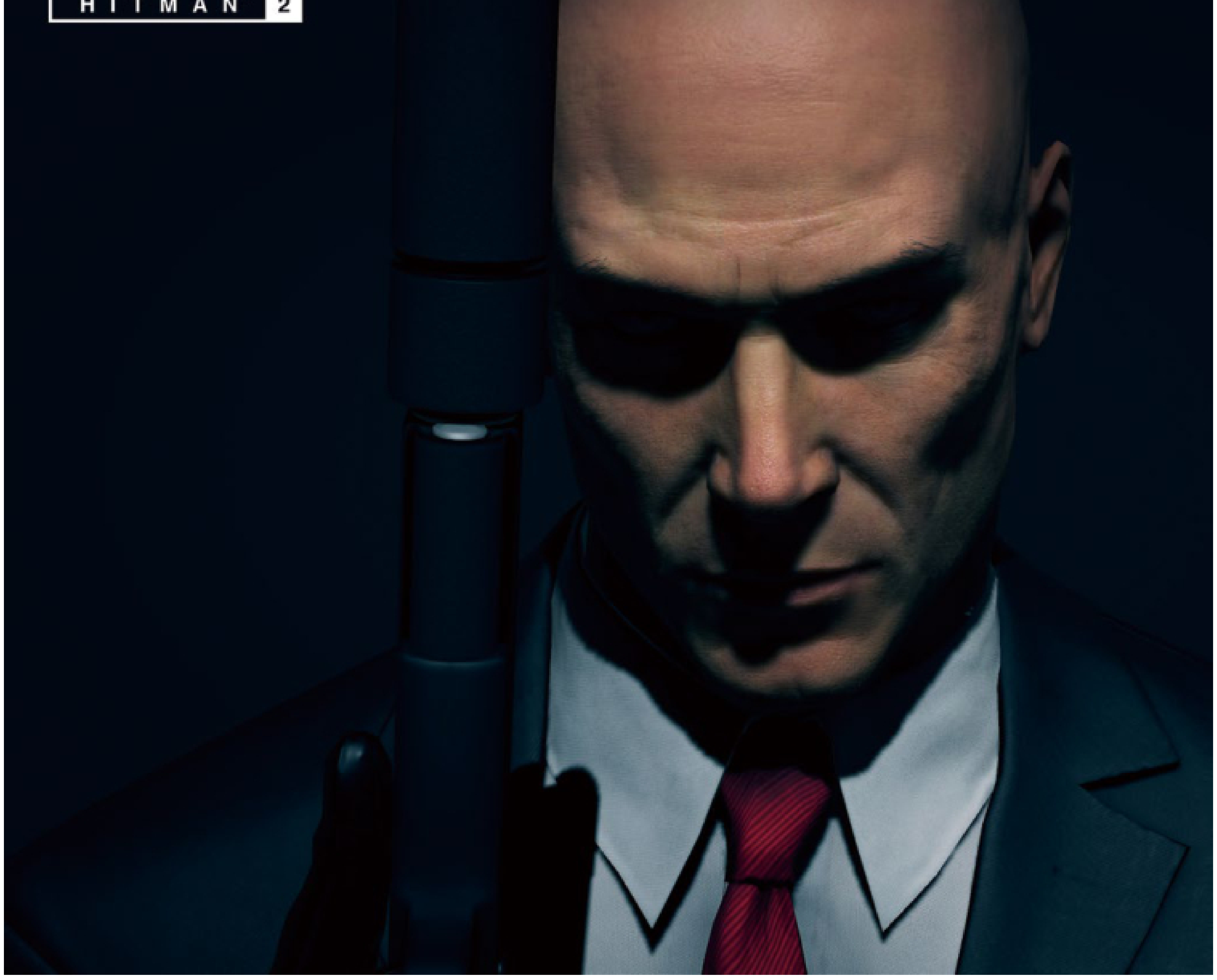




▲ Carlos NCT 设计的两组角色图，一组是士兵，另一组则是平民，遗憾的是这两组角色都没有在游戏的最终版本中出现。

画师：Anton Kozlov

在进入 IO Interactive 成为首席角色美术师之前，Anton Kozlov 此前的履历并不光辉，参与的项目大多与手游有关，参与的较为知名的主机端游戏是《地牢守护者》。但他显然在 IO Interactive 找到了自己的长处，《杀手 47 2》的角色设计不仅延续了系列此前的风格，而且看起来具有更强的视觉冲击力。





◀▶ Anton Kozlov 参与了《杀手 47 2》中的 47 的角色设计工作，他坦言这是一项颇具挑战性的工作，根据多方的反馈来反复修改才能最终确定 47 在本作中的形象（虽然乍看起来没有太大的区别）。

▼◀ 47 的这组形象来自于游戏的第一个关卡：霍克斯湾，从快艇上登陆的 47 身穿黑色的潜水服，与以往西装革履的形象形成了较大的区别，让初次见到他的玩家眼前一亮。





画师：Carlos Garijo

Carlos Garijo 擅长场景构建以及道具绘制，他的作品风格多样，从幻想系到真实系应有尽有，在参与《杀手 47 2》之前，他还曾经是《COD 二战》美术团队的一员。





▲萨加尔岛的城堡场景，与前一幅图不同的是这是一张概念原画。从中可以看到极光、冰原等早期设定。

◀ 图为迈阿密关卡停车场的场景原画，和游戏最终呈现出来的场景几乎一模一样，对比强烈却又不冲突的红蓝配色成为了该场景的主要色调。





▲◀ 这是两张场景道具图，其中水泥车被用在了圣福尔图那关卡中，在进行任务故事“圣地”时 47 就是使用这个道具来杀死暗杀目标马丁尼斯。

Who Dares Wins
SAS 伊朗大使馆包围战

文：黑色维京　编：三日月　美编：01



SAS（英国皇家特别空勤团）于1942年在英国上校戴维·斯特林（David Sterling）创建下成立至今，已有76年的光辉历史。这支充满了传奇色彩的部队，因其严苛的入选条件，缜密的作战风格以及丰富的作战经验而屹立于世界特种部队之林，成为与美国三角洲特种部队（Delta），德国边防军第九大队（GSG9），法国国家宪兵特勤队（GIGN）等并肩的精英部队。SAS从第二次世界大战的北非战场开始，一直活跃于常规战争与反恐战争的最前沿，在冷战时期英国几乎所有的军事冲突中都能看见其身影。正因为如此，英国皇家特别空勤团经常“客串”于各种类型的艺术创作中，不论是影视作品、军事小说亦或是电子游戏。就后者而言，动视暴雪旗下的《COD4 现代战争》（Call of Duty4：Modern Warfare）系列，EA的代表作品《荣誉勋章》（Medal of Honor）等，都很好的塑造了英国皇家特别空勤团。这其中自然也包括法国育碧旗下的著名战术射击类游戏——《彩虹六号 围攻行动》（Rainbow Six：Siege）。



▲二战时期英国上校戴维·斯特林，SAS正是在他的组建下所成立。



▲《彩虹六号 围攻行动》中，SAS干员Thatcher精英皮肤形象。其个人简介显示Thatcher曾参与过福克兰岛战争的绿鹅战役，伊朗大使馆包围战，以及波斯湾战争，可谓是履历丰富。必须指出Thatcher（撒切尔）这个名字并非是他本人的真名，而只是一个代号，Mike Baker才是他的真实名字。而其之所以选择Thatcher作为他的代号，极有可能是在向英国前首相，人称“铁娘子的”玛格丽特·希尔达·撒切尔（Margaret Hilda Thatcher）夫人致敬。

2018 年 6 月 7 日，《彩虹六号 围攻行动》迎来了第三年第二赛季的全新资料片——“备战行动”（Para Bellum）。这一版本除增加了两名来自意大利 GIS 特种部队的全新干员，一张多人模式地图，以及数个赛季皮肤外，制作方还为来自 SAS 的进攻方老兵 Thatcher 设计了一款全新的精英皮肤。这款皮肤以 1980 年 SAS 处理驻英伊朗大使馆人质危机为蓝本，早在 5 月 22 日第一次登陆 TTS（测试服）时便受到了广大玩家的喜爱。

绝命危机



▲在 2018 年彩虹六号第三赛季“暗空行动”（Grim Sky）中，育碧重新制作了竞技地图“赫里福基地”。在另外一款由动视暴雪公司制作的的射击游戏《COD4 现代战争》（Call of Duty 4: Modern Warfare）中，玩家们也会有机会在训练关卡时近距离接触到 SAS 基地赫里福基地。

现如今，人们每每提及中东地区，率先映入脑海的必定是战争、死亡、分裂、背叛、动荡等一系列负面字眼。诚然，自公元 6 世纪基督教与伊斯兰教在这片土地上发生正面冲突的那一刻起，厄运就始终纠缠着中东。宗教信仰、教派纷争、能源危机、大国角力、利益冲突……都是导致混乱的直接因素。长期动荡的社会环境使得中东地区很难形成一个统一的政体，尤其在进入第一次世界大战之后，林林总总的政治团体及民族组织开始不断涌现出来，提出各自的政治诉求。有时为了达到目的，其中部分组织甚至不惜通过绑架人质、制造恐慌等极端手段，“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”（DRFLA）就是其中之一。

“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”是伊朗阿拉伯斯坦省阿拉伯语地区的一个极端组织，这个组织自成立以来就一直寻求阿拉伯语地区实行独立自治，为了扩大组织影响并吸引全世界人民的注意，同时让国际社会关注他们所从事的“事业”。“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”的领导人决定策划一起人质事件以达到其预期的目的。最终，坐落于英国伦敦海德公园对面的王子大道十六号的五层建筑——伊朗驻英国大使馆成为了他们的行动目标。一场英国乃至世界特种作战史上的经典战役，即将拉开序幕。



▲于 2017 年 8 月上映的影片《六天》（6 Days）讲述了伊朗大使馆包围战的始末，同时该片也很好的还原了 SAS 特别行动小组成员突入使馆战斗的全过程。

1980 年 4 月 30 日，英国伦敦。

六名面色略显紧张的“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”成员正行色匆匆地穿过王子大道，向着伊朗大使馆方向前进。为了确保劫持行动能够顺利进行，六名参与成员可谓是全副武装。这一行共携带了三支载弹量为 13 发的勃朗宁手枪，一支口径为 0 · 38 毫米的阿斯特拉左轮手枪，两支波兰生产的“蝎”式 W263 冲锋枪外加五枚俄制 RGD5 型手榴弹。当六名“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”成员即将进入大使馆大楼时，负责安保工作的警察洛克发现了这些形迹可疑的恐怖分子。他随即决定关上大门，但最终还是晚了一步。一名恐怖分子将洛克击倒在地，其余五人则迅速进入到大使馆内部。听到枪响后，除三名大使馆工作人员成功逃脱外，其余 26 人（包括 18 名使馆工作人员，4 名来访者，2 名前来进行采访工作的英国广播公司记者，警员洛克和使馆厨师莫里斯，

其中 4 名人质为英国人）全部成为人质。

当六名恐怖分子成功控制了使馆内所有的人质后，他们随即对外界公布了自己的身分及政治诉求。恐怖分子提出与时任伊朗最高领导人鲁霍拉·穆萨维·霍梅尼（Ruhollah Musavi Khomeini）进行谈判，要求后者释放 92 名被羁押的“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”成员。如若无法就他们提出的要求达成一致，六名恐怖分子将炸毁大使馆并与 26 名人质同归于尽。

大使馆遭到劫持的消息一经发出，便引起了英国政府当局的高度重视，很快伦敦警方的特种单位便抵达了事发地点，与大楼内部的恐怖分子展开谈判。事发之初，SAS 并未接到任何备战指令。直到当天上午 11 时 48 分，他们才由一名转入警察部门的前英国皇家特别空勤团队员的口中得知了大使馆人质危机。据说，SAS 在未得到国防部下达出动命令的前提下，便已经开始准备向大使馆进发。为了不惊动敏感的新闻记者而给行动带来不必要的麻烦，50 名参与行动的英国皇家特别空勤团特别项目小组（SPT）成员分批次从赫里福基地出动。代号为“红队”的小组率先出发，以先头部队的身分抵达现场。另外一组代号为“蓝队”的小组则稍晚出动，最终于当日夜间 21 时 30 分两组队员汇合，准备随时以武力解决这场人质危机。

早在 4 月 30 日下午 15 时，时任英国内政部部长威廉·怀特劳（Whitelaw · William · Stephen）便召开了一次紧急会议。与会成员包括来自国防部、国家安全局和秘密部门的官员。英国首相，人称“铁娘子”的玛格丽特·希尔达·撒切尔（Margaret Hilda Thatcher）夫人因其他事宜未能与会，但是怀特劳为在场的所有人带来了她的指示，即“一定要将恐怖分子绳之以法，但要力争和平解决这场人质危机，要尽一切可能与恐怖分子展开谈判，甚至持续数月也在所不惜。”鉴于此，怀特劳提出“只有在恐怖分子杀害两名人质的基础下，才会考虑武力进攻大使馆”。尽管英国当局已明确表示选择尽全力和平解决这场危机，但是参与紧急会议的 SAS 指挥官拉彼埃尔却敏锐的感觉到，惟有武力才是结束这场绝命危机的惟一途径。

备战时刻



▲约翰·麦卡利斯（John McAleese，1949 年 4 月 25 日 -2011 年 8 月 26 日），英国皇家特别空勤团知名队员，曾服役于 SAS22 分队。在 1980 年伊朗大使馆包围战中，约翰曾负责率领一支小组突入大使馆内部解救人质。后参与过后参与过福克兰战争，并在北爱尔兰服役，并于 1988 年荣获英国“服役勋章”（Military Medal）。在 1992 年 2 月 8 日退役前，还曾担任过三任英国首相的保镖。值得一提的是，约翰·麦卡利斯还是著名 FPS 游戏《COD4 现代战争》系列中约翰·普莱斯（John Price）队长的原型。2011 年 8 月 26 日，约翰因突发心脏病在希腊塞萨洛尼基去世，享年 62 岁。

尽管此时在现场待命的 SAS 特别行动小组成员仍未接待任何行动指令，但他们还是为可能发生的战斗做起了周密的战前准备。小组成员选择陆军教育队驻地为临时指挥部，开始着手研究作战计划。根据现场人质危机的基本情况，特别行动小组拟定了两套不同的行动方案——IA 方案（即兴方案）与 DAP 方案（延时方案）。所谓 IA 方案，是指当现场情况处于极度危险，且行动小组未能获取足够的情报资料时的行动指南。根据这套方案，队员们需要使用突破锤击破使馆外部的门窗，随后向室内投掷催泪弹，逐层猎杀恐怖分子并解救人质。而另外一项方案 DAP 则与 IA 方案大相径庭，指当特别行动小组获得了足够多的情报资料，同时大使馆内部的恐怖分子放松警惕时，队员们趁机抓住机会展开攻势。作战行动部署完毕后，红、蓝两个小组的队员轮流在一辆距离大使馆不远处的一辆家具车中待命，每间隔 12 小时轮换一次。轮换下来的队员们则需要继续对行动方案加以修改，针对行动过程中可能遇到的突发情况做出相应的应对措施。

一夜过后，10 月 5 日清晨，恐怖分子释放了一名女性人质。这位被释放的妇女随即向在现场待命的英国警方传达了恐怖分子的话，这六人因自己所提出的要求没有及时得到回复而极为不满。若英国政府无法说服伊朗当局释放 92 名被关押的“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”成员，他们将陆续杀害余下的人质。然而此时从外交部方面传来的消息却相当不容乐观，伊朗政府发言人直言这六名劫持人质的“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”的恐怖分子实际上是效力于美国中央情报局的特工人员，被绑架的人质若在事件中不幸罹难，将视为是对伊斯兰革命而献身，是这些人莫大的荣誉。伊朗政府的一席话实际上可以简单归结为三个字，即“不放人”。

与此同时，SAS 队员得知有一名大使馆管理员在劫持事件发生的当天适逢休假，而此人恰好又对使馆内部构造即相关设施情况了如指掌。很快，在他的协助之下，一座与伊朗大使馆完全相同的建筑模型就搭建完毕，这是一座由一层地下室外加五层楼房组成，共计 50 个房间。使馆前后空间开阔，易守难攻，属于典型的堡垒式建筑，这就要求特别行动小组必须快速且高效地夺取主动权，尽全力避免恐怖

分子组织起有效的反击。此外，这名管理员还向 SAS 特别行动小组提供了另外一项极为重要的情报——大使馆一层与二层的所有窗户都进行过钢化处理，突破锤在这种情况下根本无法提供任何帮助，这基本上否定了 IA 方案破门而入的可行性，特别行动小组必须另寻突入点。

在 SAS 特别行动小组在模型建筑内部进行演练的同时，英国警方也在竭尽全力获取使馆内部的情况。他们通过使用钻头在使馆隔壁建筑打孔，随后籍此部署了大量窃听器与针孔式摄像头。为避免钻头在工作时被恐怖分子所察觉，英国警方随即安排燃气公司在使馆附近的地面进行打孔工作，假装进行工程维修。此外他们还紧急与伦敦希思罗机场取得联系，要求后者调度飞机在大使馆上空频繁飞过，以此来蒙蔽大使馆内部的恐怖分子。SAS 特别行动小组狙击手也在附近的制高点搭建了狙击平台，严密监视着使馆内部的一举一动，并将他们所观察到的所有情况报告给其他特战队员。

时间到了中午时分，距离恐怖分子所设定的最后期限已经越来越近。正当在现场待命的英国警察与 SAS 特别行动小组成员担心前者将采取极端行为时，出人意料的一幕出现了，恐怖分子又释放了一名名为克里斯 · 克拉玛（Chris Cramer）的英国广播公司记者。原来克里斯在劫持过程中因痢疾复发而病倒，恐怖分子无法腾出人手来照顾他，同时又担心他可能因此丧命而失去谈判筹码。被释放的 BBC 记者随即向 SAS 队员们报告了使馆内部恐怖分子的人数以及火力配置，但是他无法确定六名“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”分子是否真的在大使馆里安放了炸弹，这些情报可以说是至关重要。此外，克里斯还透露了另外一个令人担忧的消息，由于长时间的等待加之使馆周围噪音的影响，六名恐怖分子的情绪和精神已经处于不稳定状态。不久后，在楼内据守的“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”成员提出了一个新的条件，他们要求英国警方委派一辆客车以安排他们前往机场。如果这个条件得到满足，他们将释放余下的三名英国人质，而带领着其他人质离开英国本土。鉴于此时情况危急，而和平解决事件也遥遥无期，特别行动小组随即制定了另外一项行动方案。SAS 将安排一名特战队员担任汽车司机，当恐怖分子与人质悉数上车后，这名队员会将车开到一个空旷地带并停下车。埋伏在车辆一边的其余 SAS 队员将突然对汽车内部展开攻击，从而一举制服恐怖分子（之所以选择从汽车的一侧发动攻击，是为了防止在开火过程中误伤对面的队员）。担任司机角色的队员实际上处在一个非常危险的环境中，他不可能配备任何武器并穿戴防弹衣。当攻势展开后，他可能成为恐怖分子第一个射杀对象，所以除了立刻从车窗离开汽车外这位队员没有其他任何保护措施。鉴于此，特别行动小组挑选了一名身材相对矮小的英国皇家特别空勤团战士。计划拟定后，队员们开始周而复始的进行练习。最终，SAS 特别行动小组队员可以做到在停车后三秒钟内让自己的队友从驾驶室旁边的窗户安全撤离。万事俱备，只待政府当局一声令下。

5 月 2 日 3 时 30 分，负责执行 IA 方案的队员潜入了王子大道十四、十五及十七号埃塞俄比亚大使馆。到上午时分，恐怖分子的情绪因英国早间新闻未按照他们的要求播出劫持者希望由阿拉伯国家外交官出面充当中间人而渐渐丧失了耐心。



▲伦敦希思罗国际机场（London Heathrow International Airport），是位于英国首都伦敦的一座重要机场，世界级航空枢纽，同时也是全欧洲以及全世界最为繁忙的机场之一。2017 年希思罗国际机场旅客吞吐量 7801 万，居全球第 7 位。

但是此刻负责处置在这场人质危机的英国官员仍不打算更改动用武力解决争端，SAS 特别行动小组只能继续原地待命。虽然在现场负责调停的英国警方谈判专家们还在竭尽全力与恐怖分子们进行谈判，但是却始终未能取得任何有效进展。谈判僵局一直持续到第二天傍晚才取得一些突破，警方宣称如果恐怖分子能再继续释放几名人质，将安排次日 9 时在新闻中播报恐怖分子提出的一系列要求，于是一名怀孕的妇女和一名睡觉打鼾的男子得以幸运的获救。当天晚间，特别行动小组成员通过侦察发现建筑顶部有一个被锁死的天窗，行动中他们可以通过在这里使用绳降快速进入大使馆内部。5 月 4 日，一名发烧的叙利亚记者也被恐怖分子所释放，加上此前的几人，共计五名人质获救。在空等了五天后，六名恐怖分子之间也产生了严重的分歧。虽然此前特别行动小组对汽车攻势进行了一轮又一轮的演练，但是他们并未就此彻底放弃室内作战的可能。随着时间的推移，SAS 队员们获得了足够多的情报，DAP 方案的可行性也越来越强。特别行动小组的总指挥大胆预测，一旦延时方案得到批准，他们将至少可以保证近一半多的人质安全脱离危险。

5 月 5 日，距离六名“解放阿拉伯斯坦民主革命阵线”成员绑架人质已过去整整 5 天时间，怀特劳表示恐怖分子要求阿拉伯外交官员出面调停的可能性已基本为零。身心疲惫且精神处于崩溃边缘的恐怖分子再也无法忍受，随着一声枪响，在当日晚间 18 时 50 分他们杀害了一名名为拉瓦萨尼的大使馆新闻主任，并通过电话告知了伦敦警方。英国当局立即召开紧急会议，虽然事态已极度恶化，但是怀特劳认为这仅仅可能是恐怖分子的恐吓。没过多久，拉瓦萨尼的尸体被恐怖分子抛出门外，不久后大使馆内又响起了三声枪响。特别行动小组出动的条件已然成熟：一名人质已经罹难，另外一人很有可能也因此不幸丧生（事后调查证实随后的三声枪响并无人员丧生）。鉴于此，英国首相撒切尔夫人亲自下达了命令，她要求现场的警方将行动权全权交付给英国军方处理。SAS 制定的 DAP 方案得到了英国当局的批准，代号为“猎人行动”的作战计划正式执行。

猎人行动

5月5日晚间19时07分，在SAS特别行动小组指挥官麦克罗斯中校的命令下，“猎人行动”正式开始。根据此前制定的行动方案，红队将负责大使馆内三至五层所有房间的搜查工作，其中两个四人战斗小组将从三楼和四楼的阳台通过绳降展开攻击，而另外一支小组则会通过此前发现的天窗对五楼发动攻势。大使馆地下室及一、二层建筑的攻击行动则由蓝队完成，负责进攻一楼与二楼的特别行动小组成员需要使用炸药破坏安装在使馆外部的钢化玻璃，随后进入到使馆内部。而对地下室展开攻击的小队将会使用爆破锤击毁使馆地下室的窗户，继而开始清点工作。共计24名突击队员统一身着黑色攻击服，面部佩戴防毒面具。装备方面他们选择了加装有战术指示灯的MP5冲锋枪，副武器为勃朗宁手枪和西格-绍尔（P226）手枪。此外为防止突发情况，使馆外部将会有20名SAS突击队员和狙击手负责掩护和警戒任务。



▲HK-MP5冲锋枪由德国军械厂黑克勒-科赫（Heckler & Koch，H&K）所研发并制造，这把枪于1977年10月17日，GSG9在摩加迪加机场的反劫机行动中使用后开始逐渐被其他国家的警察部门、反恐部队及特种部队所大量采购。黑克勒-科赫军械厂随后根据不同的作战要求开发出了不同型号的MP5冲锋枪以及枪械配件，受到了使用者们的广泛好评。

在SAS特别行动小组即将发起攻势的同时，隶属于伦敦警方的谈判专家仍在继续与恐怖分子进行对话，他们成功让后者相信英国当局已同意安排他们搭乘客车前往机场安全离开。恐怖分子同意将不会继续杀害余下的人质，还要求谈判者负责给他们委派一辆更大的客车。实际上，这名谈判专家已经完成了他的任务。在一切准备工作结束后，负责进攻的特别行动小组队员的耳机中传来了行动开始的暗号——伦敦桥。红、蓝两队的特战队员按照各自的分工开始行动，负责二楼进攻的小组使用爆破炸药进入使馆内部后，首先解救了一名在房间内部的人质。巨大爆炸声使得恐怖分子头目萨利姆知道大势已去，转而想抓起武器进行抵抗，大使馆警官洛克见状与他扭打在一起，突击队员即刻赶到，命令他立刻躲到一边，孤身一人的萨利姆随即被突击队员枪毙。蓝队小组继续逐各房间进行清理，在途径一个办公室时遇到了一名推门而出的持枪恐怖分子。反应迅速的SAS队员立即开枪并击中了他，后者退回房间内，没过多久便因失血过多丢掉了性命。

进攻三层至五层的红队在行动中遇到了一些突发问题，其中一名突击队员汤姆在索降过程中因手套与绳子缠住而无法挣脱。而更为致命的是在绳降前投掷下去的闪光弹引燃了大使馆房间内的窗帘，如若不及时进行处理，这名队员很有可能会被活活烧死。此刻为了躲避火苗，汤姆不得不来回摇动绳索。关键时刻，SAS队员展示了他们超强的军事和心理素质。在屋顶待命的队员看见汤姆将绳索荡到大使馆阳台上时，果断切断了绳索，汤姆成功落在了阳台上，并未受到太大的伤害，他作为第一个进入大使馆的队员随即投入到任务中来。当红队队员进入三楼后，特别行动小组直奔此前情报显示的关押着大部分人质的办公室。然而即便是在万全的情报也会有滞后性，恐怖分子在猎人行动前就已经将人质转移到了大使馆的电报间，并反锁了房门。队员们迅速来到目标地点，对门进行爆破。在此期间恐怖分子已经杀害了一名人质，另有两人受伤。好在队员们处理及时，救下了其他人的姓名。余下的三名恐怖分子见无力抵抗，企图混迹到人质之中再趁乱逃跑。其中一名突然拔出一枚手雷，企图籍此威胁SAS突击队员。由于前后均有大量人质，特别行动小组不敢贸然开枪。一名SAS队员眼疾手快，用枪托猛击这名恐怖分子的头部，另外一名队员赶上来将其一脚踹到了楼下。在英国皇家特别空勤团即将带领人质走出大楼外部时，一名突击队员从人质中发现了一名企图蒙混过关的恐怖分子。正当他们准备将其带回使馆内部一枪解决时，一名妇女站出来为他求情。她称这名恐怖分子对待人质很好，希望可以考虑不要将他击毙。这位恐怖分子因此成为了六人中惟一

▲图为“伊朗大使馆包围战”时，SAS队员向大使馆内部发动攻势的一张照片。画面中SAS特别行动小组队员统一穿着黑色攻击服与防毒面具，根据反恐专家研究，这样的着装一方面可以保证队员在行动中免受催泪瓦斯或烟雾弹的影响，并有效防止在灯光黑暗的情况下暴露自己；另一方面还可在突击行动中震慑恐怖分子，使其陷入恐慌。



的幸存者，在随后的审判中他被判处终生监禁。另有一名恐怖分子在“猎人行动”开始后跑出大使馆，并向突击队员们发起袭击，很快便被部署在现场的SAS狙击手击毙。

在持续了13分钟后，“猎人行动”宣告结束。SAS特别行动小组共击毙5名恐怖分子，生擒其中1人。26名人质除5人被恐怖分子释放，2人不幸罹难外，剩下的19人全部获救，这场震惊世界的人质危机终于落下帷幕。解救行动过后，SAS名声大噪，西方各国也开始效仿英国皇家特别空勤团创建了各自的反恐单位。面对来自国际社会的高度赞誉，英国特别空勤团队员们并未因此而冲昏头脑。他们始终坚信，在象征着自由的“飞翔之刃”的队徽下，他们将继续无视险阻，勇往直前。



▲图为SAS臂章，由短剑、飞翼以及绶带三要素组成。短剑象征着SAS队员在行动中能精准刺入敌人要害；飞翼代表了SAS可以全天候快速部署到世界的任何地区；黄色的绶带上则写有SAS的座右铭“Who Dares Wins”（勇者必胜）。最外侧的文字则由“Special Air Service”（特别空勤团）和SAS的座右铭构成，象征着他们的身分与信条。

在“无尽”的冒险的背后

《无尽传说 艾尔文年代记》（八）

著：安彦薰　译：秋沙雨　美编：咕噜



登场角色介绍

●艾尔文（艾尔弗雷德·温德·斯文特）

游戏的同伴角色，本篇小说的主角。在游戏里为了某些目的而以佣兵的身分与裘德和米拉进行接触，曾是地下组织“阿尔克诺亚”的一员。游戏结局后开始和尤尔耿斯一起经商。

●艾丽泽•卢塔斯

游戏的同伴角色，曾是个性格内向的少女，通过会说话的娃娃“提坡”来表达自己的内心，不过在旅途中渐渐变得开朗起来，游戏结局后已经能和学校同学们正常相处，并且将提坡收到了箱子里。

●吉兰德（吉兰德尔·尤尔·斯文特）

艾尔文的叔叔，阿尔克诺亚组织的首领。

※ 注意：本篇小说涉及《无尽传说》与《无尽传说 2》的剧透。

当艾尔文恢复意识的时候，他已经被他们带到了家里，并且安置在了床上。

泽利克在枕头旁坐着，很是担心地看着艾尔文。

“醒了啊，刚刚你突然倒下来可吓死我了。”

“这个屋子是……”

“这是我的住处。”

基尔巴特把盛着热饮的杯子送了进来，杯子上还冒着热气。

“喝点吧，能让身体舒服些。”

艾尔文接过杯子，喝了一口，有些苦涩的味道在嘴里扩散开来。

“亚·裘尔的调味可能不太合你口味吧。”

“不，很好喝。”

艾尔文一边小口小口地啄着汤水，一边观察着屋子里的情形。周围摆满了亚·裘尔样式的家具，看起来是个很普通的屋子。

“我现在是独居。”

基尔巴特像是察觉到艾尔文的视线，说道。

“独居？那……”

“我的爱人已经死了。”

“死了……”

过去基尔巴特离开阿尔克诺亚的原因，就是他的恋爱问题。

漂流到利泽·马克西亚的艾连匹奥斯人们一开始很积极地尝试着融入当地人里，但是这个计划举步难行，最终，四散到各地的大多数艾连匹奥斯人们还是回到了吉尔尼托拉，建立起只有自己人的孤立主义。

在这过程里，阿尔克诺亚就建立起来了。

基尔巴特在一开始就站出来引领着艾连匹奥斯人们，很有人望，因此被选中成为了阿尔克诺亚的初代首领，但是——

他的一个大丑闻被曝光了出来。

那就是确认到他有一个身为利泽·马克西亚人的恋人。

在基尔巴特送给恋人的书信抄本被公开的时候，阿尔克诺亚被激愤笼罩了。有认为基尔巴特背叛了他们而愤慨的人，也有让他考虑和对方分手的人。

结果就是，基尔巴特被赶下了首领的位置，并且离开了阿尔克诺亚。

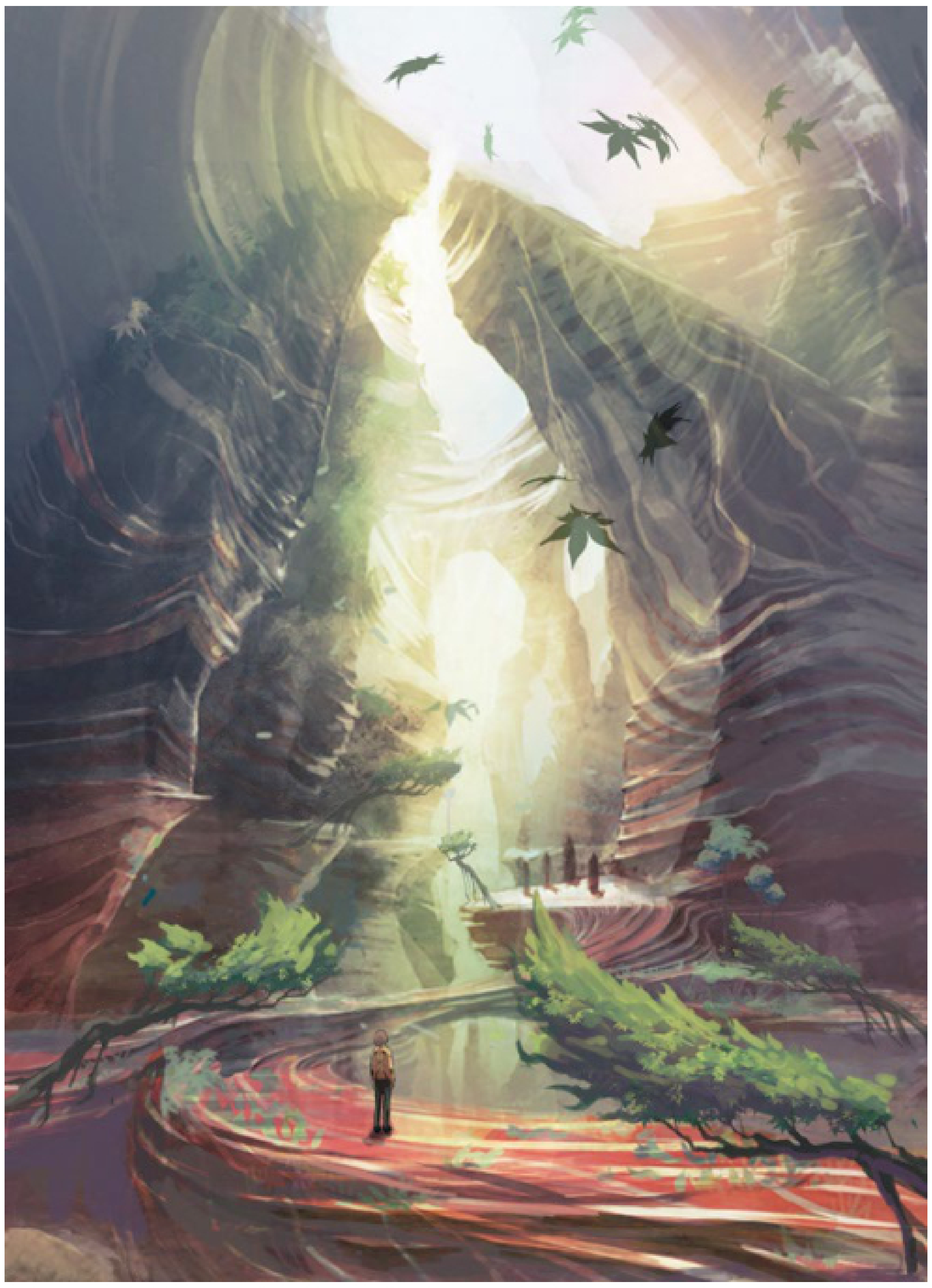
继承他位置的，就是吉兰德。

这些就是两年前发生的事。

这事件里艾尔文某种意义上也是当事人之一，和当中有着很大的牵扯。

“我知道是你把我手上的信件抄写下来交给吉兰德的。”

没错，基尔巴特的下台是由于吉兰德的谋略。吉兰德为了把基尔巴特拉下首领之座而想了个策略，实行这个策略的不是谁，正是艾尔文本人。



“……对不起。”

“没必要道歉的，我很清楚你也有你自己的苦衷，而且……”

基尔巴特用感慨的目光深深地看着家里。

“多亏了那个结果，我才能顺从自己的内心，和爱人一起生活。妻子在前不久过世了，不过在这两年里，我过得很幸福。”

“但是……我……”

这两年在艾尔文的心里对基尔巴特的罪恶感并没有消失过。他没想过能获得基尔巴特的原谅，也不认为自己有祈求对方原谅的资格。

不过还是会忍不住在内心深处想着只要不和他本人直接碰面就行了——但是像现在这样见到面了之后，就不行了。就算他说没必要道歉，这也不能轻易卸下内心的重担。

“其实啊……我让泽利克把你带到这里来，也不是为了什么其他的理由。”

基尔巴特重新看向艾尔文。

感觉到对方语气之中的认真，艾尔文自然地就坐直了身子等他的下文。

“我想请你协助我，让我把阿尔克诺亚变回原来的样子。”

基尔巴特毅然的目光看着艾尔文，说道。

把阿尔克诺亚，变回原来的样子——

听到基尔巴特这一话语的瞬间，艾尔文屏住了呼吸。

“你说……变回原样是……”

“现在的阿尔克诺亚已经失去了原有的样子，完全扭曲了。”

基尔巴特的声音里充满了力量。

“我和同志们一起进行策划，并且起建立组织，目的就是为了让漂流到这个利泽·马克西亚的艾连匹奥斯人们互相帮助。在其中没有上下关系，大家都应该是平等相处才对……但是现在的阿尔克诺亚没有发展成这样，而是完全在吉兰德一个人的指挥下，变成只会按照他的意思来行动的私立组织。艾尔文，这你也应该很清楚才是。”

“这……”

艾尔文当然知道，所以基尔巴特的话语对他来说十分痛耳。

要是这位基尔巴特现在仍然是首领的话。

阿尔克诺亚肯定不会是今天的这个样子。

要是两年前，自己拿到了基尔巴特的信件抄本，没有交给吉兰德的话，就不会变成今天的这个样子。

同时艾尔文也感到很惊讶，基尔巴特明明早就离开了组织，然而却能这么准确地把握阿尔克诺亚的内情。

这个事实只意味着一件事。

那就是，基尔巴特直到现在，都还和阿尔克诺亚的成员保持着密切的联系。而且恐怕不只有一个人，把艾尔文带过来的泽利克肯定就是其中之一，除此之外还有——

“和我有着共同志向的人还有好几个。”

基尔巴特敏感地察觉到艾尔文的想法。

“听了这些同志们的话之后，我就想，放任阿尔克诺亚这

样继续下去是不行的，然后就决定再一次站出来。”

“具体来说你们是打算做什么？”

“我们打算进行武装起义。”

基尔巴特马上回答了艾尔文的疑问。

武装起义。面对这突然出现的险恶单词，艾尔文浑身都紧张起来了。而基尔巴特像是看穿了他一样：

“说是起义，我们也不打算引发把组织一分为二的混乱局面。我们打算迅速拿下吉兰德，剥夺他所掌握的所有权利，然后就他把组织私人化的问题来做出惩罚。只要能排除吉兰德，那么组织就有可能重新进入自净作用里，逐渐树立起当初的理念吧。”

“这……恐怕很难吧。”

艾尔文思考了一会儿之后，摇了摇头。

“为什么会这么认为？”

“虽然我还不清楚现在组织里有多少赞同首领的人……但是有很多人对现在的首领发誓绝对效忠，只要那个人下令就什么都会服从。想要不引起混乱，我觉得是不可能的事。”

吉兰德的掌握人心之术相当出色，如果他采用恐怖政权，对大家不断进行施压的话，反而是容易应对。问题就在于他采用的不是这种手段。

吉兰德在这两年里，使用这样那样的手段来收买自己的信徒，现在已经完全把阿尔克诺亚当作是自己的东西。想要颠覆现状并不是容易的事。

“而且……”

“而且？”

基尔巴特督促他继续说下去。艾尔文看着他的眼睛，说道：

“而且，现在的首领十分警惕，在身边经常配备着几个卫兵，甚至连他本人的真正居所都只告诉了一部分人。想要只拿下那个人，我觉得是不可能的。”

阿尔克诺亚的根据地吉尔尼托拉由于担心会收到来自拉·修卡尔、亚·裘尔，或者是精灵马克思威尔的袭击而频繁地更换驻留地区。首领吉兰德自己也采用同样的方式。大部分的组织成员都是居住在吉尔尼托拉以外的地方，吉兰德也不例外。他自己有着好几个据点，根据时期来更换自己的居住地，而且各个据点的位置都保密，可见其谨慎。把握住所有地点的现在也就只有吉兰德一个人而已。

“我知道他是一个警惕性很强的人，正因为如此我才想要得到你的协助，艾尔文。”

基尔巴特直视着艾尔文的眼睛。

“我的，协助？”

“没错，我希望你也能和我们一起站出来。”

艾尔文在盘算：原来是这样啊。艾尔文和吉兰德是亲戚，一定程度上能把握他的据点和行动。也就是说基尔巴特最想要的就是这些情报，至于对他本人作为实际的战斗力抱有什么期待就不得而知了。

“我可是现在首领的侄子啊。”

“这我当然知道。但是对你来说也是有充分的理由对吉兰德采取行动，不是吗？”

基尔巴特开始对陷入犹豫中的艾尔文进行循循善诱。

“我以前就在想，在你的父亲去世后，本来应该是你来继承斯文特家的，但是家主的位置被夺走后，你肯定暗地里怀恨在心。”

“……”

“而且你经常被他冷漠对待，这次甚至还差点被处刑了不是吗，要是泽利克没有把你救出来的话，毫无疑问你就要丧命了。”

艾尔文听着基尔巴特的话，看向坐在枕头旁的泽利克。他没有参与两人的对话，沉默着看着艾尔文。

基尔巴特继续往下说着。

“在吉兰德身上完全感受不到对你的亲情，看他的态度就能明白的。你应该没有必要维护像他这样的人吧？”

基尔巴特的话射向了艾尔文的痛处，一言一语化为利刃刺入他的胸口。

但就算这样，他也不能马上做出决定。

艾尔文能做的，就是回答他说希望能让他再考虑一下。

“没必要急着回答，你先好好休息吧，只要待在这里，你就是安全的。”

留下这句话后，基尔巴特就离开了房间。

泽利克留了下来。

“艾尔文……”

“抱歉，可以让我一个人待着吗？”

他现在不想和谁交谈，就算对方是救下了自己的泽利克也是一样。

泽利克在听到艾尔文的话之后一瞬间露出了悲伤的表情，但是也没有继续说什么，沉默地在基尔巴特之后离开了房间。

屋子里只留下了艾尔文一个人。

他再次躺在床上，陌生的天花板进入视线的时候，脑子里满是接二连三出现的基尔巴特说过的话以及他和吉兰德至今为止的交流。

例如说，和吉兰德进行过的这样的对话。

“呐，叔叔，求你了，把父亲的枪还给我。”

“吵死了，我都说了好几次那已经是我的东西了。”

“为什么啊……！为什么叔叔总是像这样从我这里把所有东西都……！”

“‘把什么东西都夺走呢’是吗？哈哈，真是这样没错呢。我从你这里夺了斯文特家当家的位置，夺了父亲遗物的黄金枪。”

“别说了……”

“还不只是这些，还有对你来说比什么都重要的……”

“我叫你别说了！”

还有的是，和基尔巴特进行过的这样的对话。

“举起枪，艾尔文。”

“是。”

“很好，虽然肩膀稍微有些用力过头了些，不过架势已经有些样子了。只要照这样子继续锻炼的话，不久之后就能出去进行实战了吧。”

“非常感谢。”

“听好了，艾尔文。一旦把枪举起来，那就不要犹豫是否

要按下扳机。在战场上心中一瞬间的迷茫可是关乎性命的。”

“明白了，首领。”

艾尔文想着，自己能有尽头也是多亏了基尔巴特。

他还身为阿尔克诺亚首领的时候，艾尔文从他那里学到了枪的用法和战斗的手段。当时教授的内容现在已经化为了艾尔文的血肉，因为当时进行过各种各样的训练而在后来的战斗里逃过的事业不止有一次两次。

那么，吉兰德又是怎样呢?

回想起来，艾尔文从没有在吉兰德那里接受过什么认真的指导。差不多也就是被他强制灌酒,记住了酒精的味道之类吧。

老是被他大肆利用，约好的事总是轻易就反悔。

就像前几天潜入托拉维斯家的任务一样，平安完成使命回去之后也只是被冷漠对待，连问候冷暖的话都不会说一句。

“这还真是……都不知道哪边才是血脉亲人了……”

干渴的嘟囔从他口中漏了出来。

过了些时间后，艾尔文离开房间，来到了客厅里。

只有基尔巴特一个人在客厅里，他坐在中间的桌子前，正在进行什么作业。

“泽利克在别的房间休息。”

他对正东张西望的艾尔文说道。

艾尔文靠近基尔巴特身旁，看着他手中的东西。

“这是在做什么呢？”

“正在进行枪械的保养，在近期需要用得上啊。”

看样子，无论艾尔文是去是留，基尔巴特等人都打算对吉兰德进行武装起义。

艾尔文坐在旁边的空椅子上，看着基尔巴特的保养工作。

他记得基尔巴特正在保养的枪支，这是他从以前开始就一直在用的枪。

基尔巴特把分解得零散的每一个枪支部件都用布小心地擦拭，然后再组装起来。



看着他的动作，艾尔文想起自己最近对枪支的保养有些松懈了。

“枪械需要经常用心保养到没有一个锈迹才行。”

这也是基尔巴特过去教授过的教训注意，要是基尔巴特看到艾尔文的枪，艾尔文肯定会被他呵斥的吧。

艾尔文等到基尔巴特的保养工作结束后，开口说道：

“能够借我一把枪吗？我原本用的枪在被灌入监狱的时候缴了上去，所以没带在身上。”

“艾尔文……”

基尔巴特拿着枪，转头看向艾尔文。

“我能看作是……你表达要和我们一起行动的决心吧？”

那是探寻这一方的真正意图的锐利视线。

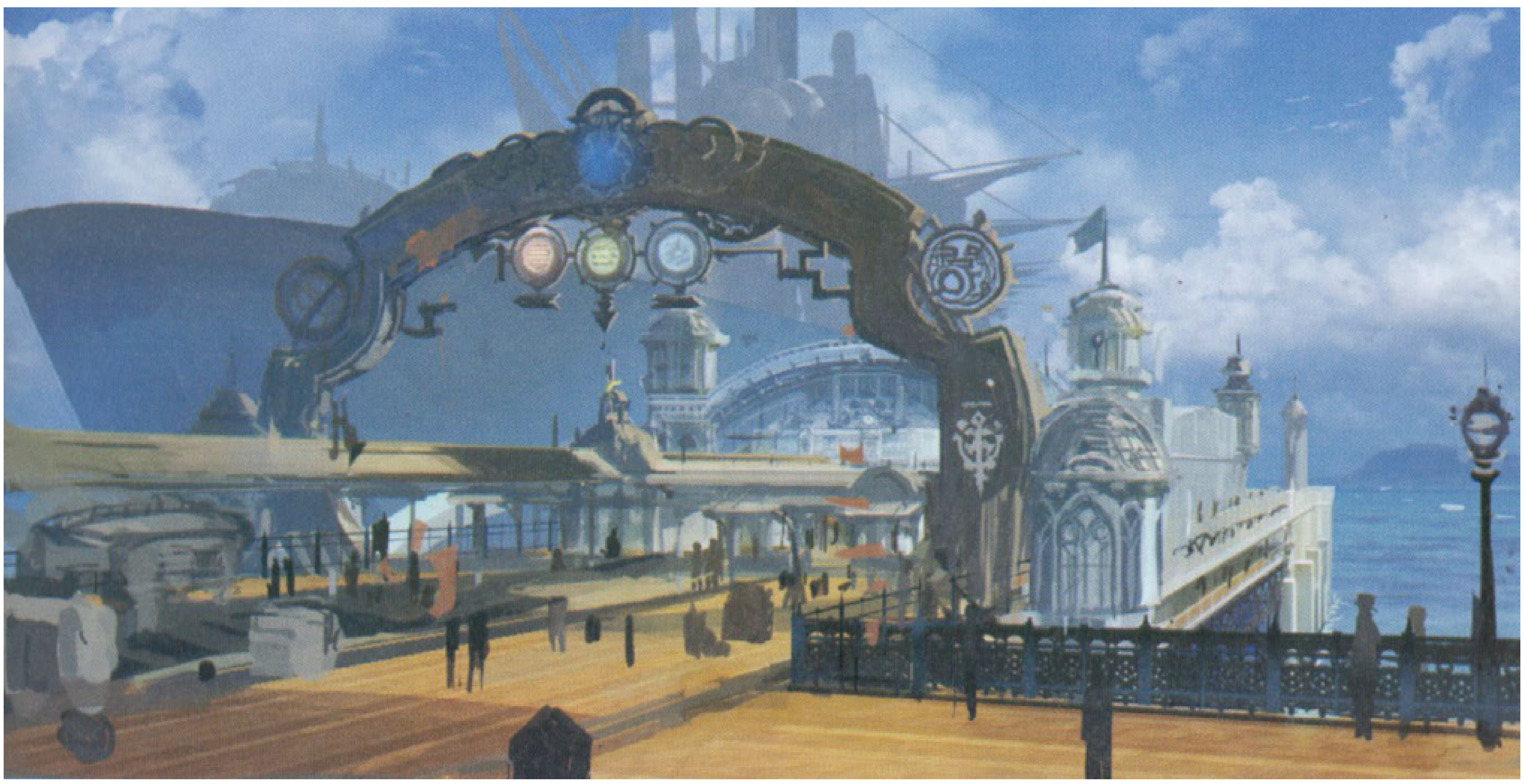
艾尔文正面接下基尔巴特探寻的目光，简洁地回答道：

“是的。”

收到回答后，基尔巴特脸上露出像是放心下来，又像是同情艾尔文似的表情。

“谢谢，真亏你能做出决断，明明这对你来说是个艰苦的抉择。”

“不，正如同首领你所说的一样，我对现任首领怀有恨意，没理由会站在他那边。对我来说的恩人只有首领你而已。”



“欢迎你加入我们。为了让阿尔克诺亚取回原有的姿态。实现我们的理想，一起共同努力吧。”

基尔巴特伸出手。

“是。”

艾尔文回答道，就在他伸出手握住对方的同时。

“我听到了哦，艾尔文！”

他刚才待过的房间正对面的门以很惊人的气势被甩开，泽利克飞奔到客厅里来。

“我就知道你一定会和我们抱有一样的志向……真是太好了！”

泽利克用一种让人不由得怀疑他要撞人的气势飞奔过来，抱住艾尔文和基尔巴特，紧紧地用力抱着。

艾尔文在这一瞬间想着，自己现在已经走过了一架没法回头的桥。

在经过几天的静养之后，艾尔文的体力和精力都完全恢复了。

等他恢复到随时能行动的时候，他从基尔巴特那里得知了正在计划的所有武装起义内容。

看样子基尔巴特是打算等吉兰德在自己据点里休息的时候对他进行袭击，将他捉拿下来。这样一来的话，如何找到吉兰德的据点位置就是关键了。

基尔巴特从以前开始就通过组织内和他意气相投的成员来查找过这方面的情报。但是吉兰德的警戒十分严谨，很难从中获得什么线索。

吉兰德的据点从吉尔尼托拉的航行状况来推测的话，应该是有不少的数量。

艾尔文对这些据点里的其中一个了解地很清楚。在过去，他曾作为吉兰德的跟班，去到过那里一次。



那个据点在位于亚·裘尔本土的某个小村庄里。

“就是这里。”

在艾尔文、基尔巴特、泽利克三人进行的作战会议里，他指向利泽·马克西亚全域地图的一个位置，这是村庄的所在地。

“拉科鲁姆港口的附近吗？”

基尔巴特凑近艾尔文所指向给的地方，嘀咕道。

“是的，只要在这里进行布置的话，现任首领总有一天会出现吧，虽然不知道那会是在什么时候。”

“并不一定会出现，不是吗？现任首领那么谨慎，我不认为他会继续使用同一个据点。”

泽利克马上提出了异议。

“不，他肯定会来。”

“为什么你能这么断定？”

“因为这里是特别的地方。”

艾尔文看着泽利克，断言道。

“难不成，这里有女性……？”

基尔巴特向他询问道。

“啊，嗯……就是这么回事。”

“原来如此，不愧是你小子，居然能了解到这个地步。”

基尔巴特的头从地图上挪开，伸了个懒腰。

“吉兰德还年轻，我以前就想着他身边有这么个人也不奇怪。在这方面也是至今没抓到什么尾巴。”

艾尔文心想：这是肯定的。吉兰德在这方面是怎样用心，为了不泄露情报而细心谨慎，他自己是非常了解的。

毕竟吉兰德本身在过去就用基尔巴特的女性关系作为材料来陷害对方，正因为如此他也很清楚像这种问题是会关系到自己的身家性命的。

“对方是亚·裘尔的人吗？”

面对泽利克的询问，艾尔文摇了摇头。

“这就不太清楚了。”

他心想着，其实自己还是很清楚的。

“算了吧，泽利克。没有必要继续纠缠对方的女性问题，至少现阶段没有这个必要。”

基尔巴特制止了泽利克。

“对不起。”

泽利克对基尔巴特低下头。

“不过这样一来……说不定时机正好呢。”

“什么意思？”

这次轮到艾尔文发问了。

“刚好我们的同志之一传来消息，吉尔尼托拉停留在了拉科鲁姆港口附近。”

“也就是说……”

“吉兰德一定回去这个据点了，到时候发动袭击然后将其捉拿起来。”

艾尔文、基尔巴特和泽利克三人相互看着彼此。

“要是让这个机会逃走的话，下次不知道该等到什么时候，让马上能执行行动的同志集结起来，开始进行作战。”

基尔巴特向着艾尔文和泽利克做出沉重的宣告。

（未完待续）

秘密花园
古墓丽影 暗影

作为系列重启之后的第三款作品，大部分玩家会把《古墓丽影 暗影》视为新劳拉三部曲的终结。但显然 SE 还不想要这位女英雄和玩家们暂时告别，所以这款作品虽然仍然讲述了一个关于劳拉的冒险故事，但看着并不像是一次终结，反倒像是在让劳拉经历考验和“自我牺牲”后，准备迎接下一次冒险的过渡。这样做是否合适？这一点恐怕只能交给玩家和市场去决定，但起码我们可以从本作的精美概念原画当中，看出作为开发组的水晶动力和Eidos蒙特利尔的用心之处。下面，我们就来欣赏一下本作的设计概念原画吧。

文：稀饭 美编：雷普利

• 主题概念原画



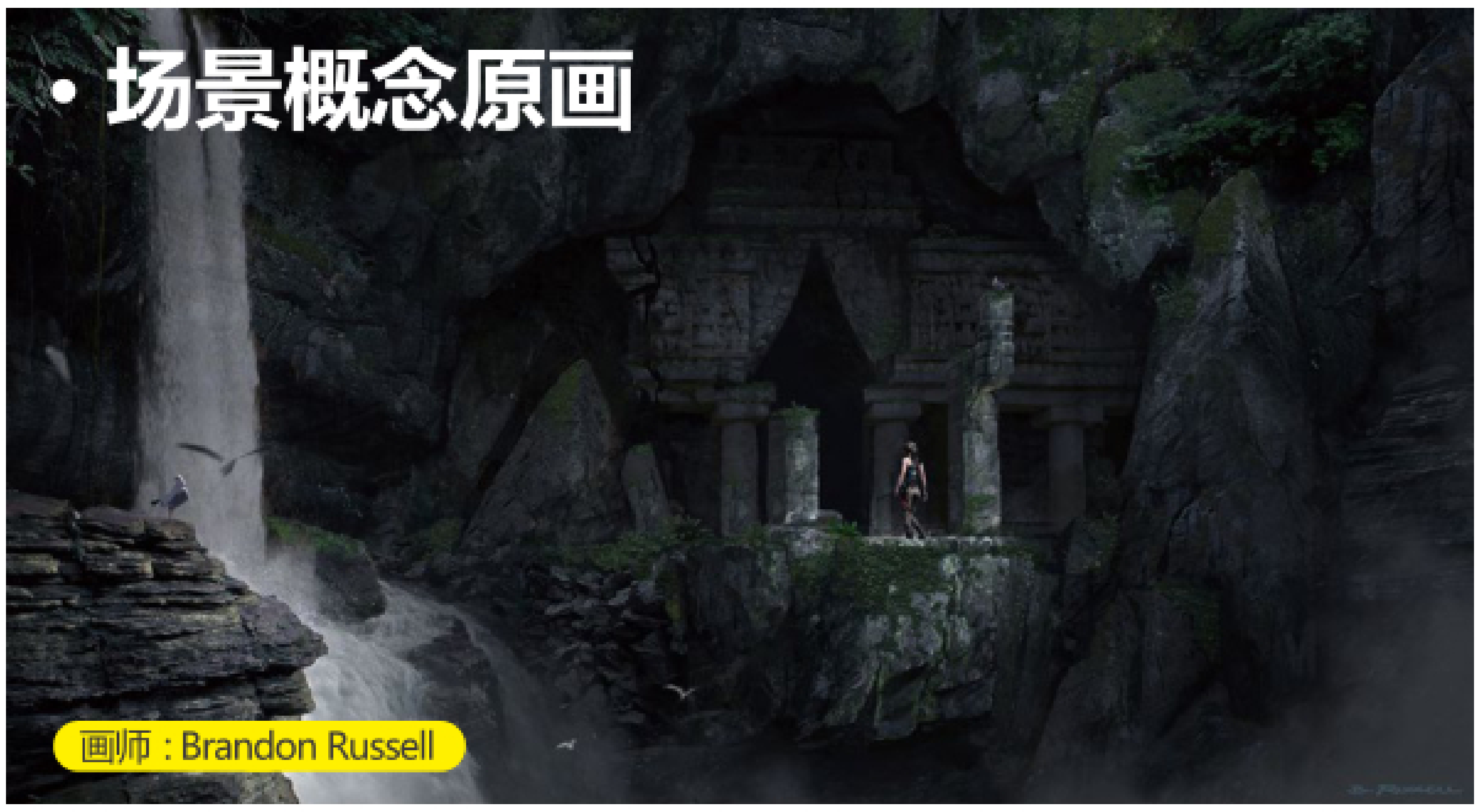
▲这幅确定了《古墓丽影 暗影》基调的概念原画来自于高级概念原画艺术家 Crocq Clement。

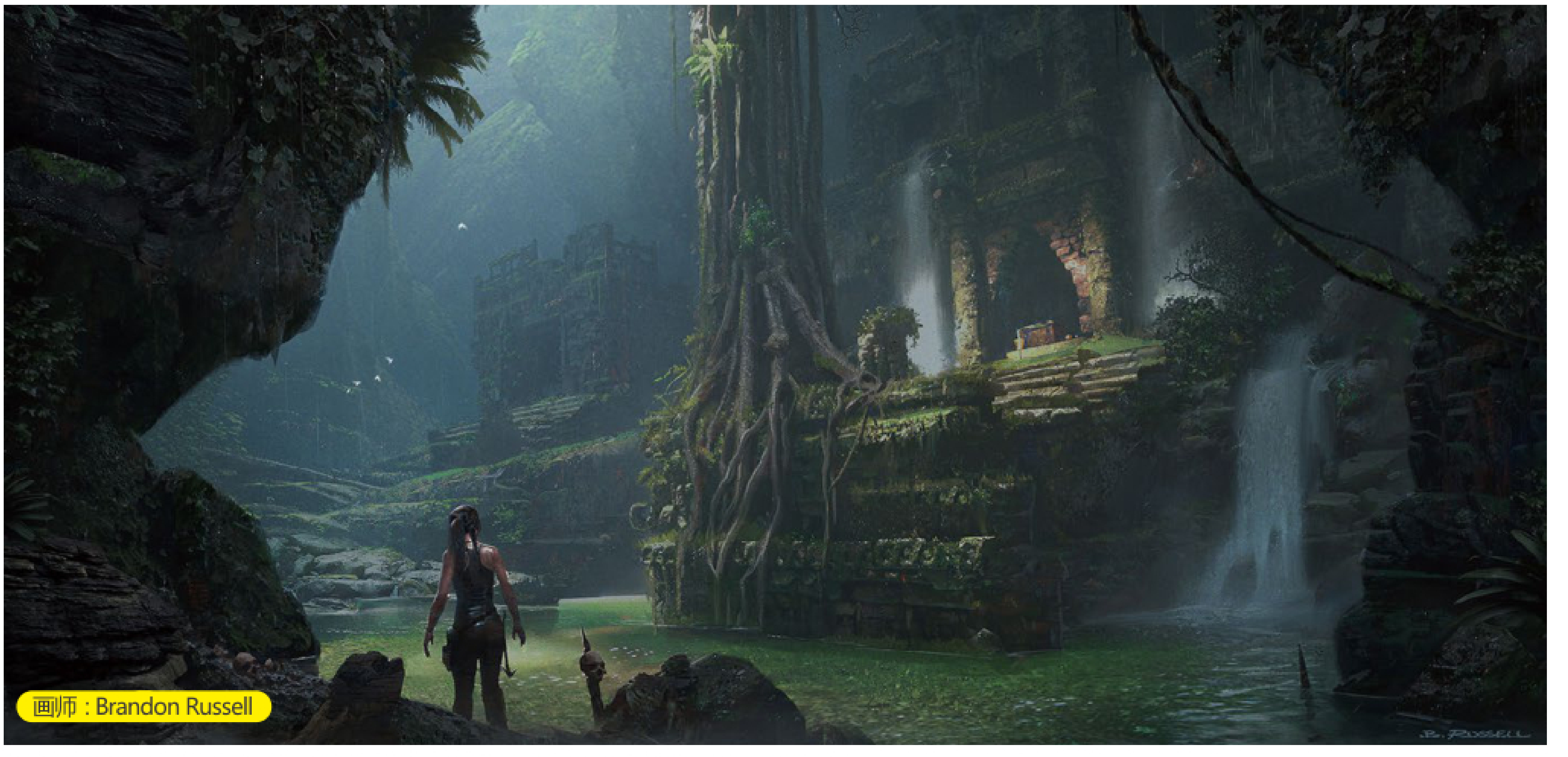


▲这是本作当中劳拉的外观造型原画，比起重启作初代的生涩和《古墓丽影 崛起》中的逐渐成长，《暗影》中的劳拉已经显得非常干练了。

▼Brandon Russell 此前也参与过《古墓丽影 崛起》的开发，不过这次他在《暗影》中概念原画创作方向主要是放在了环境设计上，用精致的画工展现了隐藏在雨林环境中的古迹。

• 场景概念原画





▲同样是来自 Brandon Russell 的作品，这幅作品的主题则是埋藏在热带雨林深处的墓穴。



▲ Ricardo Lima 是一位自由概念原画艺术家，所以他参与创作的《暗影》概念原画内容也比较庞杂，这一幅画展现的是游戏当中圣何塞教堂下方的秘密神殿处的机关。



▲水下探索是《暗影》当中最独特的主题，这幅原画很好地展现出了水下场景的神秘和魅力，劳拉左下方地上疑似是马匹骨骼的残骸更是为场景增添了一点历史氛围。



▲雨林当中的油田是《暗影》当中最令人印象深刻的场景之一，现代工业建筑入侵原始世界的独特景观和劳拉的行事方式在这个章节当中的变化相得益彰。



▶雨林、日蚀和古老的玛雅金字塔，Ricardo Lima用介乎于真实和油画之间的笔触，描绘出了《暗影》中的整体场景氛围。

• 人物概念原画



▲ Maxim Verehin是一位自由概念原画艺术家，同时也是一位颇有天赋的画师，擅长创作各种怪诞的人物，所以他在《暗影》中负责设计劳拉的敌人，例如这张图里的雄鹰弓手。



◀ Maxim Verehin 还设计了圣三一士兵的方案，不过这个造型比较独特，融合了巨蛇守卫的头盔元素，而且手雷携带量也夸张了点，正篇里要是有这么个货色，不是用手雷把劳拉轰炸至渣就是被她一枪打中胸口然后直接原地爆炸了（笑）。



▲在确定雄鹰弓手的造型之前，Maxim Verehin 也设计了好几个不同的方案，其中有一些方案还挺喜感，例如 D 方案那个头上有小角丫还绑羽毛的版本。



■难得一见的库库坎神教祭祀造型，游戏当中几乎没有登场过，反倒是在《暗影》的第一段宣传影像当中有类似的角色出现过。



◀另外一个 Maxim Verehin 设计的祭祀造型，取消了让人感觉有非人化倾向的面具，改为用极其夸张的头饰来强调其宗教地位。



▲传说中的野兽"纳瓦尔"，是 Maxim Verehin 的设计中最出彩的一个，融合了大量的玛雅服装元素和怪物特征，虽然被还原到游戏当中时建模没有那么夸张，但仍然令人印象深刻。

• 色彩主题分镜原画



▲除了设计概念原画，部分原画师也会负责一些其他的工作，Charly Chive 就是其中一位，他设计了游戏当中许多过场的色彩基调。



■从色调设计的概念图当中，我们可以看到很多故事场面当中对于色彩运用的明显差别，例如最上面的基本上是劳拉在野外场景的场面，所以色调偏冷，第二行的隐秘之城部分则采用了偏暖的黄色调，最后的决战部分则采用了强烈的红色，能够分别对应 CG 当中的故事主题。

• 故事板原画



▲ Pascal Laquerre 的工作和前几位艺术家都不太一样，他是故事板艺术家，主要工作是用线条勾勒出 CG 动画当中的故事情节发展和主要的分镜镜头。



▲这张故事板概念图展示的是终章部分进入决战前的阶段，虽然线条简单，却足以靠着关键的分镜勾勒出整个冲突过程里的惊心动魄。

《旅人们的回忆录·中》

《八道旅人》剧情小说 第二辑

文：水无月　美编：咕噜

上辑《游戏·人》所登载的《八道旅人》的剧情小说《旅人们的回忆录》受到了不少读者的好评及鼓励意见，我们也会继续保持小说的连载。本辑刊登的则是中篇，即猎人汉涅特的篇章，在保持了整体故事走向及结局不变的前提下，在个别细节上为了便于行文，笔者进行了少许改动，希望大家喜欢。《旅人们的回忆录》总共预定刊登四期，在今后的《游戏·人》上我们也会继续陆续刊登下篇以及完结篇两期，想要了解本作剧情的读者不要错过哦。



老师的教诲

猎人汉涅特的回忆

序幕

森林之地伍德兰地区，在一望无际的树海之中，躺在我脚下的尸体，是被称作“基萨尔玛”的野兽。

这是一只在其他地方败给了强者，而被迫流落到这座森林的魔物。然而随后它便成了这座森林的生态破坏者，不仅大肆屠戮这座森林中原本繁衍生息的野兽，甚至还屡屡袭击过往的路人和商队，可以说是当地祸害之一。

我的名字是汉涅特，是生活在猎人之村什·瓦尔琪的猎人，接受了当地贵族的委托，讨伐了这只魔物。

虽然无法和有着狩猎达人之称的老师相比，但我多少也算是个经验丰富的猎人，完成这样的任务对我而言，并非难事。

从基萨尔玛的眼神中，我能够读懂它的过去，以及它想要在森林中生活下去的愿望，但是现实就是如此，它的存在本身，就是这块地区的威胁。

一群野狼慢慢靠近基萨尔玛的尸体，并开始啃食起来。

草食动物成为肉食动物的食粮。

肉食动物成为强大的肉食动物的食粮。

强大的肉食动物死亡后，他们的尸体则会成为哺育整个森林的食粮。

自然的循环即是如此。



身边传来了我的宠物林蒂的一声低鸣。

“明白吗？汉涅特，我们猎人是狩猎生命的职业，所以不要忘记……无论何时都一定要活下去，活着回来，这是作为生还者的职责……明白吗？”

我的脑海中回响起了老师的教诲。

第一章

“太好了，我还以为老师早就出发了呢。”

当我来到什·瓦尔琪的旅馆前时，发现老师赞达正一边收拾行李，一边给宠物哈肯喂食。

看到了我的身影时，哈肯“嗷”地叫了一声，叫声中带着一丝兴奋。

而跟在我身后的爱宠林蒂也立刻跑了上去，凑到了哈肯身边。

两只野兽进入了亲密交流状态中。

我的宠物林蒂是一只来自弗洛斯兰地区的雪豹，而老师的宠物哈肯则是出生于本地密林之中的魔狼，尽管种族不同，而且哈肯的体型明显比林蒂要大一圈，但是这两只野兽却能始终保持非常友好的关系。

“还没跟我可爱的弟子道过别，我怎么会偷偷地离开呢。”

老师检查完行李，回身将行李包背到背后，发出了爽朗的笑声。

“您又开玩笑了……”我无奈地耸了耸肩膀，“这次又要离开很久吗？”

“不知道呢，不过这次是圣火骑士团提出的委托，想必目标会是个棘手的家伙，恐怕要花上不少时间啊。”老师的脸色在严肃了一会后，突然又恢复了刚刚的轻松。

“但是汉涅特，你老师我可是什·瓦尔琪的最强猎人！被称为猎人中的达人啊！不管什么样的魔物都不在话下，你就放心吧！哈哈哈哈……”

圣火教会是以尊崇圣火神艾弗利克作为教义的宗教，在奥斯泰拉大陆上拥有广泛的信众，在政治方面也有着国家级别的影响力，圣火骑士团是圣火教会直属的武装力量，而连他们都难以解决，需要委托外力来消灭的魔物，自然不能等闲视之。

但是我相信我的老师——赞达，隐蔽于伍德兰地区的树海之中的猎人之乡什·瓦尔琪的最强猎人，在狩猎的技艺上他无人能敌，只不过我所担心的，倒并不是老师能否顺利完成任务这个问题。

我冷冷地看了一眼正在进入自吹自擂模式的老师，不紧不慢地说道：

“您可别搞错了，我只是希望您不要在路途上分心，在各地游手好闲浪费时间哦。”

“这个……”看来我的话可谓正中要害，刚才还在眉飞色舞的老师瞬间语塞，“稍微一会……也不行吗？”

“当然不行！我还记得上次您完成了委托在归乡途中管不住自己的手跑去赌博，结果把任务的赏金全部都输光了，最后不得不向别人借了路费才得以回家。”

我开始一件一件翻起旧账来。

“这个嘛，我是顺路……去看了维克塔霍洛的武斗大会，然后下注优胜者时把身上的钱都押上去了……嘿嘿，老师我嘛判断魔物的战斗力是很准的，但是看人嘛就……嘿嘿。”

唉，真是个除了狩猎以外，处处让人操心的老师啊。

我内心深处一面喃喃自语，一面蹲下，拍了拍哈肯的脑袋。

“哈肯，就只有你最可靠了，记得在旅途上看好老师，别让他游手好闲乱逛哦。”

哈肯“嗷～嗷～”地叫了两声，开心地回应着我。

“哈肯！你怎么对汉涅特比对我还亲热！真是的！”



“这就是所谓‘人德’的力量吧。”我露出了自信的笑容。

而就在这时旅馆的门开了，一位身着白衣的戎装女性走了出来。

她叫艾丽莎，是圣火骑士团的骑士，她既是老师的旧友，也是此次任务的委托人。

“艾丽莎小姐，到时候就请您监督好老师了，完成任务之后别让他在路上磨蹭哦。”

“放心吧，”艾丽莎微微一笑，“以后我不会再借给他那么多钱了。”

“可恶，居然没有一个站在我这边的人吗。”



我的身后传来了老师懊恼的声音。

又闹腾了一番之后，我目送他们离开了村子。

“这次可能要离开挺长一段时间，到时候我会给你寄信的。”

这是老师离开前，留给我的最后一句话。

这件事，发生在一年之前。

“汉涅特，你还好吗？

在此略过无关紧要的问候，因为我也不知道这封信什么时候能寄到

自从圣火骑士团处接受委托已经过了 3 个月了

我正在追赶作为目标的魔物，它的名字叫‘赤目’

这是个很棘手的家伙，仿佛能够预读我的行动一般，从来不会进入我布下的任何陷阱

它的智商极高，有很强的直觉，我抓不到它的漏洞

一旦意识到我的存在，它就会立刻转移自己的阵地

现在我只知道它的下一个目的地是海兰德地区的斯通加德

老实说，我预感这会是一场长期战

但是不用担心，我一定会成功狩猎‘赤目’，回到村子里的

村子里的事情就拜托你了

致爱操心的弟子汉涅特

——你的老师，赞达”

在这一年的时间内，这是老师寄给我的惟一的一封信。“赤目”真的有那么强大吗？抑或只是老师为自己游手好闲摸鱼而找的借口，毕竟在信里能直说会耗费很多时间这种事，在以前的老师身上可是很少见的。

不过对于老师我深信一点，即使他在日常生活中再怎么不着调，对于自己的任务和工作绝对是言出必行，不会让任何一个猎物逃出自己的手心……应该是不会出什么事吧。

此时，我尚未意识到问题的严重性。

然而当完成了讨伐附近魔物的委托，从森林回到村子中时，我看到了一个极为熟悉的身影，一头气喘吁吁，神情极为慌张的魔狼。

没错，那是哈肯，一直陪伴在老师身边，与他形影不离的好帮手——魔狼哈肯。

哈肯回来了，但是……没有老师。

我的直觉，以及从哈肯那惊恐的眼神中，我读懂了一件事——那就是这次的事态不同以往，我有一种不祥的预感。

在老师给我的最后一封信也是惟一的一封信中，指明了一个地点——海兰德地区的斯通加德。

我只能顺着这条线索去调查了。

第二章

比起我所生活的什·瓦尔琪这个林中小村，斯通加德毫无疑问是一个可以用繁华的城镇来形容的地方，这座城镇依山而建，分为达官贵人居住的上街与平民百姓居住的下街这两大区域，许多旧霍伦博格王国时代的贵族后裔也生活于此。

老师曾经来过这里，怎样才能尽快得到他的消息呢？答案自然只有一个——我走进镇内的酒场，向酒场老板打听起了老师的情报。

“哦，那个叫赞达的猎人啊，他倒是经常来喝酒，不过后来他经常待在一个叫娜塔莉亚的女人家里，就不怎么见到了。”

娜塔莉亚？老师从来没有跟我提起过这个人，而且……还是个女人？还经常待在她的家里？同为女性的我自然一瞬间会产生了各种各样的想法。当然，长年跟随老师的我对他的为人品行还是了解的，并不想在不了解真相的情况下妄加揣测。

总之，先去找这个叫娜塔莉亚的女人了解一下情况吧。

就在我准备离开酒场的时候，老板突然说了一句：

“我想你就是赞达的弟子吧。”

“是啊。”我有些诧异地望着老板。

“赞达在我这里喝酒时经常提起你，说自己有个认真而率直的徒弟，和随性而不拘小节的他可以说是大相径庭，因此当我第一眼看到你的眼神时，我就在想会不会是他的弟子来了呢？”

“真是……过奖了呢。”我不禁苦笑了一下。

在城镇中我遇到了一名被贵族骚扰的女性，我当然不会视

而不见，于是略施小计，让林蒂吓跑了那个贵族，成功为女性解了围，而碰巧的是，她正是我要找的那位娜塔莉亚。

“哈肯……”娜塔莉亚一下子认出了跟在我背后的魔狼，“难道是赞达先生来了吗？”

“不好意思，娜塔莉亚小姐，”我走上前去，“我叫汉涅特，赞达是我的老师。”

“那赞达先生是……？”

“这个就说来话长了……”

“他总是这样，突然地消失，然后又迅速地离开，让人捉摸不透，或许这就是猎人的生活方式吧。”在娜塔莉亚的家中，听我说完事情的原委后，娜塔莉亚显得非常无奈。

“请问他最后一次离开时，有说去哪里了吗？”

“嗯……似乎说是要去斯通加德北面的深山里，时间的话，大概是三个月前吧。”

看起来除了沿着老师的足迹继续追踪之外，也没有别的好办法了。事不宜迟，我得尽快动身。

只不过在此之前，我还有一点事想问娜塔莉亚。

“娜塔莉亚小姐，还有一个私人问题我想问一下，”我停顿了一下，“我的老师和娜塔莉亚小姐，是什么关系呢？”

娜塔莉亚露出了稍许惊讶的表情，不过很快就转变成了微笑。

“赞达先生和我过世的丈夫是旧识，我丈夫曾是这个国家的士兵，他和赞达先生曾经共同讨伐过魔物，后来意气相投成了好朋友。之后我的丈夫因病过世，赞达先生也因此时常会来关照我。”

这样啊，该说是我多想了呢，还是老师本身就是个充满了槽点的人，因而免不了会让人产生种种联想的缘故吧。

“不过汉涅特刚刚的口气，倒是真像个担心着单身父亲异性关系的女儿呢。”

“也许是吧……”

娜塔莉亚的话让我陷入了沉默，

“赞达收养了从小失去了双亲的我，并毫无保留地传授给我作为猎人的各种技艺。尽管我觉得他应该只是想找一个可以传授自己猎人技艺的继承人吧，但在很多时候，我的确是把他当做父亲一般的存在。”

“果然如此呢……赞达先生也常说在为人处世方面自己并不是个好的榜样，因此能有像你这样认真而严肃的徒弟是件让他欣慰的事。”

“是吗……真是拿这人没办法啊。”

在临行前，我向娜塔莉亚提了一个请求：

“刚刚我说的话，到时候请向老师保密，万一要让他知道的话，我肯定又会被取笑了。”

通往斯通加德后山深处的山路异常崎岖，甚至会让人怀疑老师追踪的魔物怎么会来到这种地方，但是以我对老师多年的了解，他会来到这种地方必然有其理由。

然而差不多到一半路程的时候，我发现悬崖绝壁拦住了去路，在我面前似乎已经无路可走。

“明白吗？汉涅特，狩猎魔物并不只是单纯的战斗，自然中的一切都有可能会成为你的敌人，随时会发生预想之外的事态，所以首先要仔细观察周围，并非是要打倒和你为敌的一切。”

老师的教诲再次在我的耳边回响，而一旁的哈肯也以“嗷~”的叫声，回应了我的疑惑。

兽道！没错，那是人类难以通行，只有生活在此地的野兽用来游荡捕食的道路，使用任何可以利用的途径到达目的地，这也是猎人技艺的一环。

哈肯带着我找到了附近的兽道，通过狭窄的兽道我绕过了绝壁，来到了此行的最终目的地——幻影森林。

幻影森林，仅仅从这个名字，我便判断出这是一处不祥之地。

这里的最大威胁，便是各种拟态为植物或者自然景观的魔物，树木、花草、岩石，随时都有可能化身为致命的威胁。这倒是真应了老师教诲中“自然中的一切都有可能会成为你的敌人”这句话。

而最后拦在我面前的，还有那只名为“森林之主”的巨大魔物。

虽然森林之主的性情极为凶暴，和通常的魔物并不能相提并论，但是它的双眼并没有如传说中一般通红，所以它应该不是老师所一直在追踪的“赤目”。

但无论如何，既然它已经在这里盯上了我，想要继续前进，就惟有将之打倒。

跨过森林之主的尸体，我来到了幻影森林的最深处。

在那里，我终于见到了老师。

准确地说，是一具已经化为石像的老师的身体。

在到达此地之前，我曾预想过很多种老师迟迟未归的理由。

但此时，大脑中做出最坏假设却成了现实。

曾经健谈而有着爽朗笑容的老师，此时正以冰冷而毫无生气的无机物姿态面对着我。

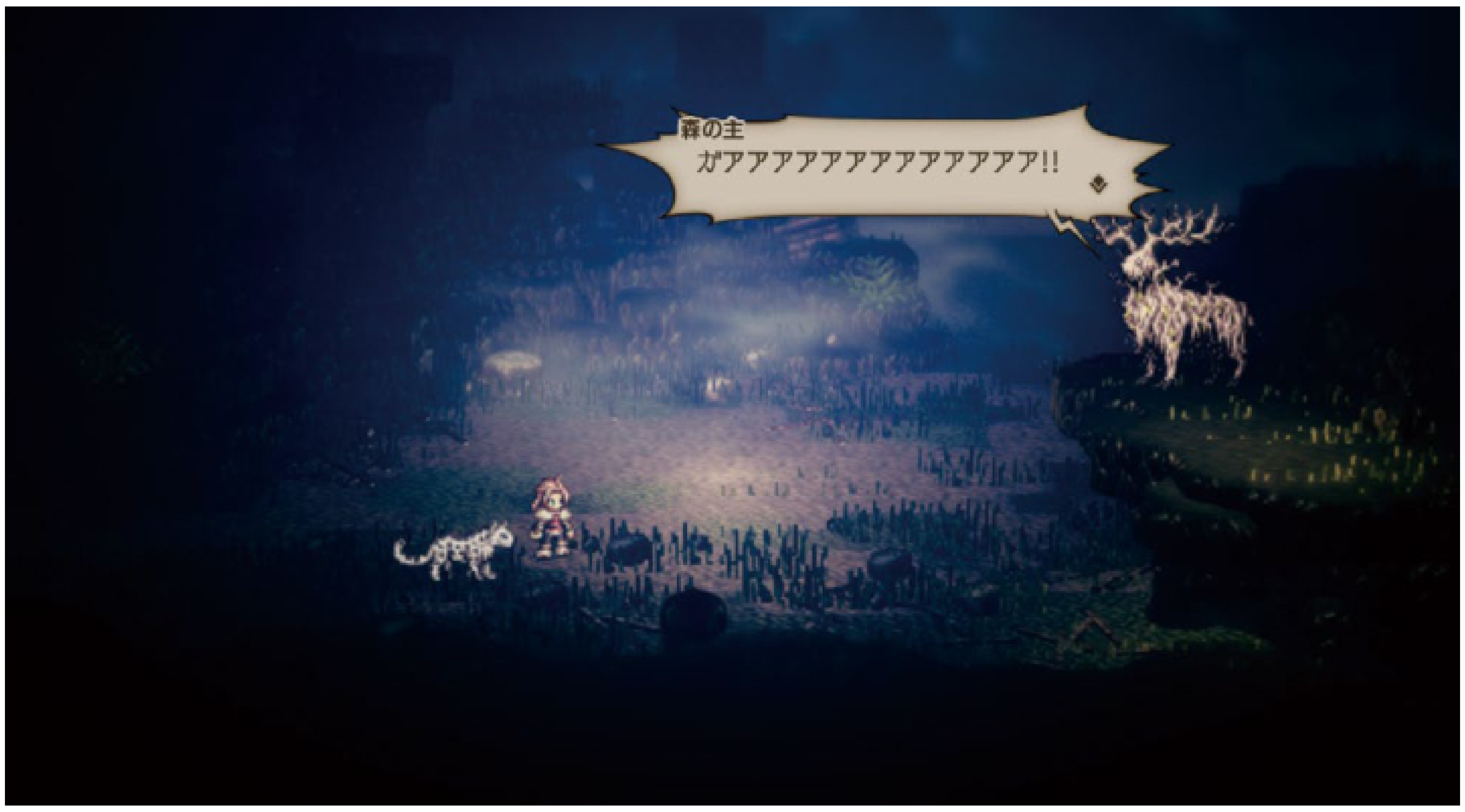
强烈的视觉冲击几乎一瞬间要击穿我的膝盖，我费尽了全身力气支撑着身体，才让自己不至于崩溃而双膝跪地。

在老师面前的树上插着一支箭，从箭的造型来看，毫无疑问，这应该是老师射出的箭。

我迈着沉重的步伐，艰难地走到了树旁，用颤抖的双手取下了箭。

在箭上还绑着一封信，想必是老师留下的遗言。

“致读到这封信的任何人
这是在那边已经变成石头的我
猎人赞达留下的最后遗言
我接受了圣火骑士团的委托
追踪被称为“赤目”的魔物
而现在的我
就是在此地和“赤目”交战的最终下场
“赤目”拥有能够将人石化的力量
我的双腿已经石化，无法走动
在我整个身体变成石头之前



我写下了这封信
在北方之地的一个名叫斯提斯诺的村子中
生活着一名叫作苏珊娜的占卜师
那位老婆婆大概了解关于解除石化的方法
虽然我并没有明确的依据
但现在也只能这么请求了
如果放置不管
那么受到“赤目”威胁的地区将会越来越多
我希望能让更多的人得到拯救
因此，拜托了……”

“老师，真是个笨蛋……”

虽然在阅读这封信的同时，我的双眼早已湿润，但是我的自尊不允许我就此落泪。

在最后的时刻，老师所想的依然是如何战胜“赤目”，消除人们的威胁。作为弟子的我，又怎能在此时动摇?

即便是片缕的希望，我也决不能放弃。对我而言，“赤目”成了我必须要予以讨伐的对象。

我留下了哈肯，让它看守老师的石像不受意外侵扰。之后，我顺着老师信中的指引，带着林蒂踏上了希望之地——前往北方大地的旅途。

第三章

“虽然你和赞达性格完全不同，但是我能从你们的眼中看到同样的光芒，那种认定了目标就决不会放弃的坚定。与其说是师徒，其实你们两人还真的挺像一对父女的。”

“是吗……”

在前往北方大地之前，我返回斯通加德，向娜塔莉亚报告了老师的下落，尽管我相信她已经有心理准备，但是当得知真相时，我依然能从她的眼神中看到她难以抑制内心的悲伤。

在这之后，圣火骑士团的艾丽莎也来到了这里，因为和老师长时间联络不上，她也只能根据老师在报告中最后提及的地点，来到此地调查。而当得知了赞达在幻影森林被石化的事实之后，我们三人都陷入了长时间的沉默。

但是，不能就这么放弃，既然老师在信中给我们留下了最后的希望，我们也不能辜负他的苦心，更何况还有“赤目”——连老师这样的顶级猎人都无法战胜的魔物，如果就此放置不管，那会成为整个大陆的巨大威胁。

最后我和艾丽莎商定，艾丽莎继续追查“赤目”，而我则按原定计划，前往北方的斯提斯诺镇，寻找老师信中所提到的那位占卜师苏珊娜。

奥斯泰拉大陆北方，被冰天雪地覆盖的大地——弗洛斯兰地区。

凛冽的寒风如同尖刀一般切割着我的面庞，当走进斯提斯诺镇时，我的全身早已覆上了厚厚一层白雪。

顺着镇民的指引，我来到了镇上那座有着红色屋顶的房子前，虽然并不清楚这座宅子的主人名叫什么，但至少从镇民的描述来看，这里住着整个镇子上惟一的占卜师。

不过就在我准备进门的时候，一个大汉拦在了我的面前。

这个名叫阿雷克的男人自称是这座屋子的保镖，无论我怎么解释，他都不肯让我进门。

“想要进这座屋子的话，就试试先过我这一关吧。”

既然他这么说了，我想我也没必要手下留情了，在屋外吃闭门羹，被风吹雪打可不是我的性格。

我给林蒂使了个眼色，会意的林蒂突然从侧面高速冲向阿雷克，一记猛撞将他撞翻在地，他巨大的身躯撞击地面发出了重重的声响。

或许是刚才那一下有点用力过猛，倒在地上的阿雷克似乎有些神志不清，我走上前看了一下他的状况，没有什么外伤，应该是无大碍，也稍稍地安心了一些。

“哈哈哈哈哈！！！！”屋子里突然传来了一阵爽朗的大笑，随后屋门打开，走出来了一位身体瘦小，拄着拐杖的老婆婆。

“说过他好几次了，对待客人别那么粗鲁。让他接受点教训也好。”老婆婆望了眼躺在地上的阿雷克，随后望向我和林蒂，“汉涅特，你和林蒂帮忙把他抬进来吧，就这么让他躺在冰天雪地里的话，很快就会得病的。”

“哦，好……”我突然感觉到哪里不对，“等等，婆婆，您是怎么知道我和我宠物的名字？”

“哈哈哈哈哈哈，小姑娘，你忘了老朽是什么人了吗？占卜师！百发百中的占卜师！占卜一下你的名字对老朽而言不过是小事一桩。”

“是，是吗……？”

“呵呵，骗你的。”

哎?

老婆婆家中温暖的炉火一下子让我感到了无比的舒适，在让全身都放松下来之后，我开始和老婆婆谈起了此行的目的。”

“老朽确实是你要找的苏珊娜，不过老朽的占卜却并没有

那么神奇的能力，只是刚刚老朽看到屋外是个能够和魔物心意相通，配合得完美无间的猎人，能够做到这种程度的猎人在整个大陆也就非赞达那小子莫属，而老朽也听说过赞达收了徒弟的事情，从外观年龄上比对应该就是你吧，赞达的弟子汉涅特。至少在伍德兰地区，你也算是小有名气的猎人了。”

“唔，是这样啊……”苏珊娜的一番分析让我无话可说，不过我也只能由衷地佩服她的观察力。

“怎么样，是不是有些失望啊。小姑娘，我的所谓占卜并不是真的有多么神通。”

“不，反过来说我对您更信任了，苏珊娜婆婆。”我摇了摇头，“看来您对我老师真的是非常了解。”

“对我而言，他就像是个不学好的坏儿子吧。”苏珊娜苦笑了一下，一边说话一边用抹布擦拭着桌上的水晶球。

“那请问您有救他的办法吗？”

苏珊娜的笑容逐渐消失，她的眼神变得非常严肃，在沉默了一阵之后，她缓缓地说道：

“有，但是这很困难。”

“请您告诉我！”

“只有一个办法，就是打倒‘赤目’。”

“谢谢您。”我拿起手边的行李和弓箭，准备立刻动身出发。

“站住，你这个笨姑娘，”苏珊娜的声音在我背后响起，“我的话才说了一半呢。”

我意识到了自己的失态，感到两颊有些微微发热。

“你现在这样去挑战‘赤目’的话，下场只会变得和赞达一样。‘赤目’拥有能够将人石化的可怕力量，你要战胜‘赤目’的话，首先要找到抵御石化攻击的方法。”

苏珊娜背过身去，望向屋外远处，继续低声说道：

“在这附近的山中曾经栖息着能够将人石化的魔物，后来这里的人们为了应对这种魔物的威胁，研制出了能够抵御石化的药物。”

“能够抵御石化的药物？”

“没错，制作这种药物需要山中一处名为‘苍白森林’的地方所生长的特产药草‘亨鲁达药草’，如果你能取来一些这种药草的话，我就帮你配制抗石化药。虽然赞达石化的程度已经过深，无法用抗石化药来治疗，但至少在你和‘赤目’战斗的时候，它可以帮助你抵抗石化的初步症状。”

“太谢谢您了，苏珊娜婆婆。”我紧紧地握住苏珊娜的双手，感激之情难以言表。

“我刚刚说过，赞达对我来说就像是我的儿子，而赞达也一直把你当作女儿看待，那么你对我来说等同于我的孙女，祖母帮助孙女难道还需要别的理由吗？”

从苏珊娜的双手中，我感受到了一股透彻心扉的温暖。

“不过在‘苍白森林’中，有着非常可怕的魔物，你一定要小心。”

“你还记得我和你说过的我在克利夫兰地区独自狩猎巨龙的故事吗？”

“记得，您曾经说过 4 次，我耳朵都听得起茧了。”

“哎，有那么多次吗？我都没啥印象了。”

“除我以外的人大概都不会相信吧，虽然老师确实独自狩猎过很多强大的魔物，但那毕竟是巨龙啊。”

“话虽如此，但这的确是真的。不过，汉涅特，你要记得，每个猎人总有机会能够和预想之外，甚至说出去不会有人相信的猎物进行战斗甚至狩猎，即便是别人都不相信，但你自己一定要牢牢地记住自己所有的狩猎经历。就算说去会被人当成吹牛也没关系，就当是讲故事吧。”

“老师……”

“我希望有一天，你也可以像是讲故事一样和我聊些让我听起来都觉得是天方夜谭的狩猎经历吧。

不知为何，我脑海中又浮现起了这段在我还是个小孩子的时候老师和我的对话。

或许是因为在苍白森林的最深处，“亨鲁达药草”的生息地，矗立在我面前的，正是这段对话中谈论的主角之一——巨龙吧。

苏珊娜所说的生活在苍白森林的可怕魔物，大概指的就是这家伙吧。

“不好意思了老师，看来我也将拥有值得向您吹嘘的狩猎经历了呢，做好觉悟吧。”

我拿起弓箭，和林蒂一起冲向了巨龙。

经过一番激战，巨龙变成了躺倒在我脚下的尸体。

我摘了几株“亨鲁达药草”，小心翼翼地将其放入行囊中。

下来的事就要拜托苏珊娜了。

暴雪渐渐地停息了，太阳也慢慢从云层中探出头来。

带着苏珊娜为我配制的抗石化药，我来到了斯提斯诺镇的出口处，整装待发。

从艾丽莎送来的消息中，我得知“赤目”正出没于大陆南部沙漠地带的玛尔萨利姆王国，那里就是我下一个目的地。

“谢谢您，苏珊娜婆婆。”我再次向前来送行的苏珊娜表示感谢。

“我把你当成孙女看待，这些事都是我应该做的。”

“我还会再来的，苏珊娜婆婆，”我回过身，和林蒂一起，大步流星地走向南方走去。

“下次，我会带着老师一起来的。”



第四章

头顶上是酷暑难耐的炎日，脚下是一望无际的砂道，在经过了十几天的长途跋涉之后，我和林蒂来到了此行的目的地。

玛尔萨利姆城，是位于大陆南方的玛尔萨利姆王国的首都，是名为桑兰德地区的沙漠地带中最为繁华的城市。在公正贤明的卡里姆王的治理下，玛尔萨利姆王国的人民安居乐业，经济发展欣欣向荣，在奥斯泰拉大陆上有着“沙漠中的明珠”的美誉。

然而此时，在玛尔萨利姆城的民众脸上看不到任何热情与兴奋的神情，整个城市被一股阴云般的愁容所覆盖。

在一个月前，一个巨大的威胁降临此地。没错，那就是我此行的目的——被称为“赤目”的可怕魔物。

任何人只要看到其双眼就会进入石化状态，一旦全身彻底石化便无药可救，在过来的路上，我都能看到砂道的两侧零星地散布着不少石化的人像，但我心里很清楚，这不过是诸多“赤目”的受害者中很少的一部分而已，在这其中，也包括我的老师。

我来到此地，就是为了了结此事，打倒“赤目”，拯救我的老师。

在城中的圣火骑士团驻地，我和早已来到此地的艾丽莎接上了头，艾丽莎告诉我现在“赤目”的藏身之处已经确定，就在玛尔萨利姆城西方的灰沙遗迹之中，然而……

“艾利奥，我的儿子艾利奥呢？”

“爸爸战死了吗？骗人的吧！告诉爸爸没有死！”

我和艾丽莎离开了圣火骑士团驻地，从城门附近传来了一阵哭泣的声音。几位玛尔萨利姆士兵衣衫褴褛，神情狼狈，似乎刚从战场上败退而回，而围绕在他们身边的，则是瘫坐在地上的女人以及哭闹的小孩。

“卡里姆王向灰沙遗迹派出了讨伐部队，但结果如你所见，”艾丽莎摇了摇头，叹口气说道，“由于‘赤目’占据了遗迹内部，原本栖息在那里的魔物都被它赶了出来，结果又进一步危害周边的村镇和民众。”

“看起来事态的确相当严重。”眼前的状况让我的担忧进一步加深，“必须要打倒‘赤目’。”

我打开了行囊，苏珊娜所配制的那几瓶抗石化药依旧静静地躺在其中，我深深地吸了一口气，这将是我打倒“赤目”的最大胜机。

在灰沙遗迹前往最深处的通路上，到处都是被石化的玛尔萨利姆士兵。

关于这座遗迹本身的由来，似乎目前还是一个考古学之谜。

既非玛尔萨利姆王族的墓地，似乎也不像是什么地下宝库，在遗迹中找不到相关的可以进行考证的文字古籍，仅仅因为内部地貌的缘故而得名“灰沙”，仿佛天生就是为了未来的某个大事件而筑就一般。

迷宫内部的建筑构造早已腐朽无比，原本这里可谓是魔物的乐园，但由于“赤目”的到来，弱小的魔物们纷纷四散逃跑，现在整个遗迹内部完全是死一般的恐怖寂静。

“只能拜托你了，狩猎大师赞达的弟子啊，请帮助我们吧。”我脑海中又回想起了临行前卡里姆王那殷切而又无奈的期待。

我和“赤目”，即将在这里展开最后的对决。



在遗迹的最深处，我听到了一声几乎要将我的耳膜震破的尖啸。

在没有亲眼见识到“赤目”的真正面目之前，我曾经幻想过很多种我们对决的场面。然而现在，我眼中的“赤目”的邪恶与恐怖早已超出想象，所谓的对决场面相比当下的状况，着实不值一提。

仿佛像是野兽，又仿佛像是巨大的爬虫，由于“赤目”浑身都被如同混沌般的漆黑瘴气所覆盖，除了它四条腿之外我几乎无法判别其身体的具体形状，对我而言，它简直就是一团邪恶、污秽与恐惧的集合体。

当然，最为醒目的还是它那对血红的巨眼，我想这也是它“赤目”之名的由来。

然而有一点让我非常疑惑。

跟随老师多年，我深谙与野兽交流之术，剖析野兽心理的方法。不管是怎样野兽，它的叫声、眼神以及动作，都能成为让我摸清它所思想所想的线索。

然而面对着“赤目”，我惊讶地发现，自己竟然完全无法读懂它的内心。

它的一切行为，在我看来似乎都是被混沌所吞噬，不可剖析、不可理解、漆黑一片的存在。

这根本不像是应该存在于这个世界的生物。

我惟一能够感受到的一丝丝情感……那便是绝望。

无尽的绝望。

我慢步走出灰沙遗迹，头上那炙热的阳光仿佛又一次让我感受到了这个世界的生机。

尽管从我进入遗迹到回来不过几个小时，但对我而言却恍如隔世。

在遗迹外等待着我的艾丽莎的表情从不安与担忧，逐步变成兴奋和惊喜。

在我的身后，从石化状态中恢复的玛尔萨利姆讨伐队的士兵陆陆续续地从遗迹中走出。

没错，我打倒了“赤目”，成了拯救玛尔萨利姆的英雄。

但是在我的心中，疑惑仍未散去。

“赤目”不同于我曾经打倒过的任何一种魔物，它究竟是何方神圣，究竟来自何处，又想要做什么？



这一切我或许永远不会得到答案。

但是对我来说，这都已经不重要了，我现在所想的就只有一件事，那就是尽快确认老师的安危。

婉拒了卡里姆王为我设下的庆功宴席，我马不停蹄，星夜兼程赶回了海兰德地区。

在斯通加德镇的入口处，我终于再次看到了那个熟悉的身影。

魔狼哈肯，以及……我的老师，赞达。

哈肯和林蒂也迅速地开始走到一起，开始亲切交流起来。

而我和老师之间则是一段无言的沉默。

“稍微有所成长了吗，汉涅特？”老师率先开口询问。

“外观应该没有改变，如果是内在的话……我想是吧。”

“我给你……添麻烦了。”我注意到了老师的脸上似乎带着并不常见的愧疚表情。

我沉默了一阵，平静着摇了摇头：“只是有些担心您，仅此而已……”

“抱歉了。”

“是啊，您可真是应该好好道个歉才是。”我抬起头，用犀利的眼神看着老师

“哎，你不应该是回复我‘没关系’才对吗？”老师显然对我的回应感到诧异。

“您应该向丽莎小姐、娜塔莉亚小姐和苏珊娜婆婆道歉，您可是给她们带来了不少麻烦才对。”

“啊，哈哈哈，是这样啊……是应该向她们道歉才是……总之，谢谢了，汉涅特。”老师尴尬地笑了起来。

“为什么我觉得老师不仅是外观，连内在都完全没有成长过呢……”

“回头给我好好讲讲你的狩猎经历吧。”

“那可说来话长了哦。”

在离开斯通加德的大路上，我和老师，林蒂和哈肯，两个人与两只野兽，漫步远去身影逐渐消失在了夕阳之中。

尾声

对于我的人生而言，这不过是很小的一部分经历而已。

在这之后，我在这片大陆上的各个地方，发生了很多很多的故事。

但是，后来当我和别人聊起自己的往事时，最先开始说的一定是这段狩猎之旅。

因为这段旅行是决定了我人生的最初之旅。

后面的故事还很长，今天我们就到此为止吧。

如果还想听其他故事的话，欢迎再来村子里找我。

只要你觉得有趣的话，要我说几遍都没问题。



秘密花园
战地 5

第二次世界大战已经过去 70 余年，现实中战争的痕迹早已远去，但在电子游戏的世界里这场大战还远没有结束。时隔多年《战地 5》终于又回到了“《战地》系列”最初的原点——二战，依托技术的进步如今游戏中的战场已经和过去不可同日而语了。依照真枪制作 3D 建模、实地考察绘制游戏地图场景、与军事博物馆合作还原军需品的真实样貌，DICE 的艺术家们源于真实又高于真实，将这一切现实中的物品融入艺术氛围，为我们带来一款《战地》游戏同时也为我们带来一个接近真实的二战战场，这次就让我们通过 DICE 艺术家的画笔，重新走入那段历史。

文：沐枫 美编：雷普利

画师：Tahir Tanis



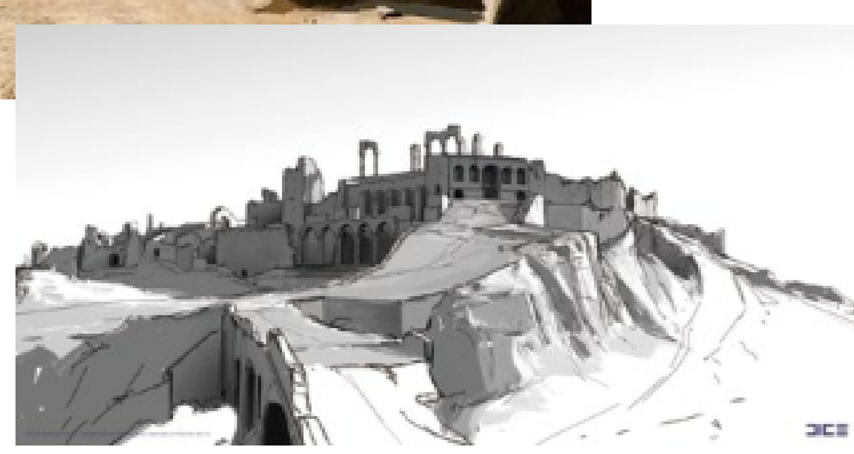
▲这幅画展示了战争时的残垣断壁，作为繁荣时期代表的汽车残骸被弃置一旁。实际上世界上一些国家参战后军工就转为战时体制汽车厂开始大量生产军车，民用车在战争时几乎已经停产，这张原画来自于概念 EA 旗下 DICE 工作室的艺术家 Tahir Tanis。



▶ 这座教堂是位于荷兰的圣劳伦斯教堂，不过在游戏中已经被战争摧毁得几乎无法辨认。



▲图中的“猎鹿犬”型号为 T17E1，是雪佛兰于 1941 年开始设计并在 1942 年投产的一种装甲运兵车，美国军方并不青睐这种运兵车，但却被英国大量制造并投入在非洲战场。



▶ 哈马达这张地图实际在哈法雅隘口附近，该地区紧挨埃及与利比亚，因此有时会出现古老文明的遗迹。





▲鹿特丹已经完全被战火毁灭，在战争初期德军空降部队就将荷兰的全部机场全部瘫痪，荷兰军队只能靠陆军顽强抵抗，荷兰政府最终迫于压力投降，但鹿特丹还是受到了毁灭性的轰炸,整个战斗只持续了4天便结束了。

◀扭曲钢铁这张地图取景自法国北部斯海尔德河附近，讲述的是 1940 年的德国侵略战争。

▼图中画着的正在检修中的飞机就是“斯图卡”，该飞机由容克斯公司制造，鸥翼型机翼是其最大的特点，游戏中其俯冲时的尖啸并非杜撰，现实中的斯图卡在机头有一个被称为”耶利哥号角“的空气发声装置，以方便在俯冲时给敌军造成恐吓。



▲图中的“JU-88 轰炸机”被德军称为全方位工作机也被称为万能博士，各种改进型号让其能够完成各种各样不同的战斗或侦察任务。不过当其被困在机库中时，纵有再大的本事也无从施展。



画师：Sigurd Fernstrom





画师：Sigurd Fernstrom

▲ Sigurd Fernstrom 是 DICE 工作室的高级概念艺术家，他这张画作上，在花田中留下履带印痕的坦克就是“四号坦克”，这种坦克是德军装甲师的中流砥柱，其优异的结构也适用于改造为突击炮、自行反坦克炮、架桥坦克等多种样式，是德军用途最广的坦克。

◀ 扭曲钢铁这张地图上的大桥是《战地》系列“有史以来最大的建筑建模，战斗从桥上与桥下的洪泛平原展开。轴心国军队向北边的海峡推进以进入比利时，盟军在沿斯凯尔特河、斯卡佩河和默兹河只能匆忙建立防线应对。

画师：Per Haagensen



▲ Per Haagensen 也是 DICE 的高级概念艺术家，他为我们带来了数张精密的设定画。其中画上这张就是最让盟军胆寒的“虎式坦克”，正面装甲达到了 102 毫米让同时期坦克几乎无法动它分毫，而其装备的 88 毫米大炮却能洞穿大部分坦克的装甲，因此这辆坦克在战场上显得格外强悍。



▲士兵手上拿着的机枪就是“MG42”，其理论射速为 800 ~ 900 发 / 分钟，最高则能到达 1500 发 / 分钟，由于其连续的枪声与电锯的声音相似在盟军中它有一个绰号——希特勒的电锯。由于其过快的射速，以至于德军步兵手册里对固定时间打出子弹数量做了严格规定。

画师：Per Haagensen



▲ P08 手枪又名鲁格手枪，在 1908 年就已经开始装备德国陆军，是世界上第一把制式手枪，这位士兵手上拿着的手枪就是 P08。不过实际上由于该枪零件众多工艺复杂，往往从军官手里才能找到这把手枪。



▲ MP40 是一款德国制造的一款成本低廉的冲锋枪，由于其采用 9 毫米鲁格弹后坐力较小，因此其使用学习成本也比较低，是一把甚至到二战后，一些地区还在使用的经典武器。

画师：Debbie Tsoi



▲ Debbie Tsoi 是一位 DICE 的女性概念艺术家，她的画作意境十足，下面就让我们一起看看。

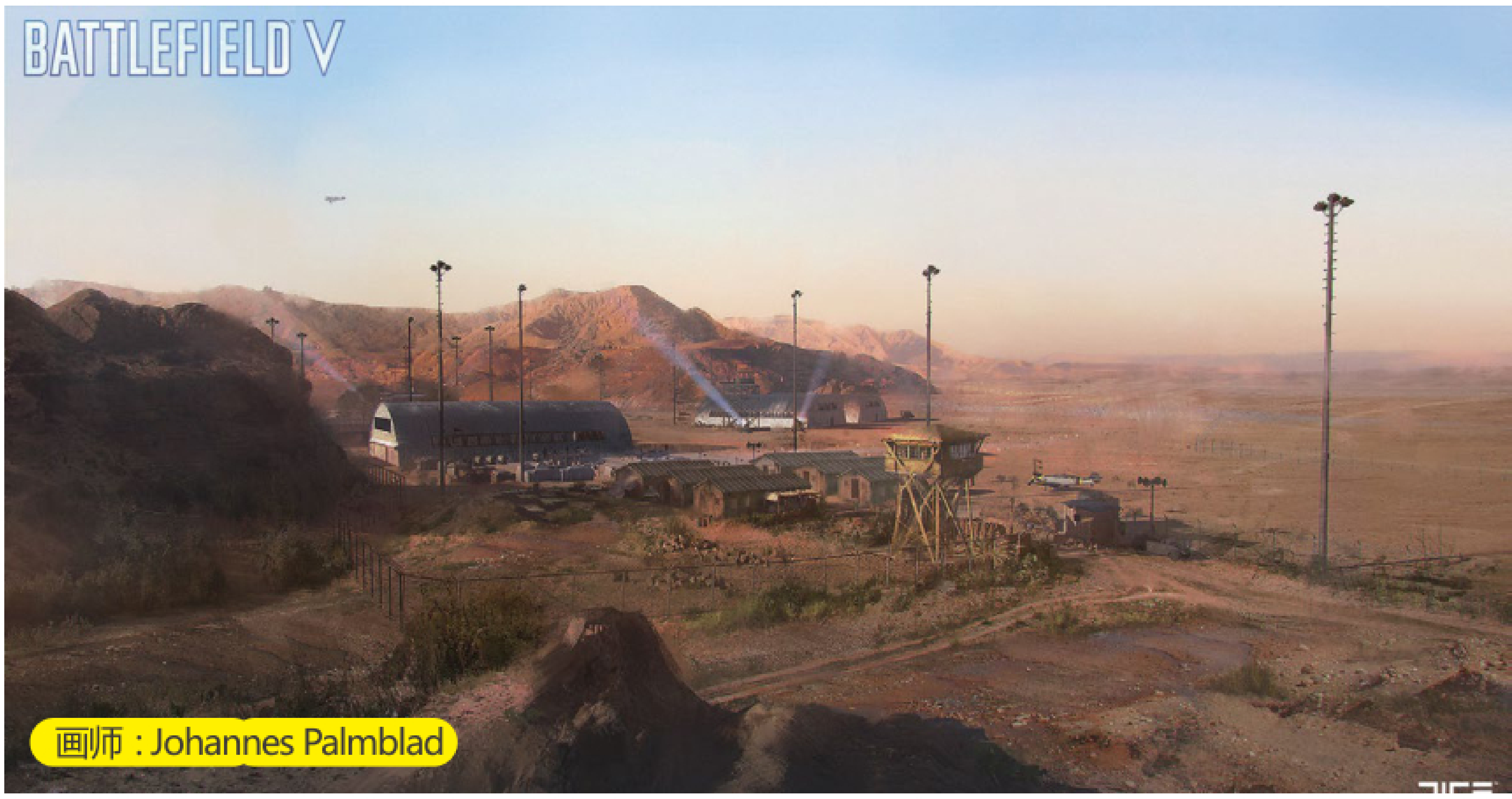


▲这幅画让人想起了战争故事最后一个章节“猛虎末路”，面对数量压倒性的敌人，这台陆上巨兽踏上了最后的征程。

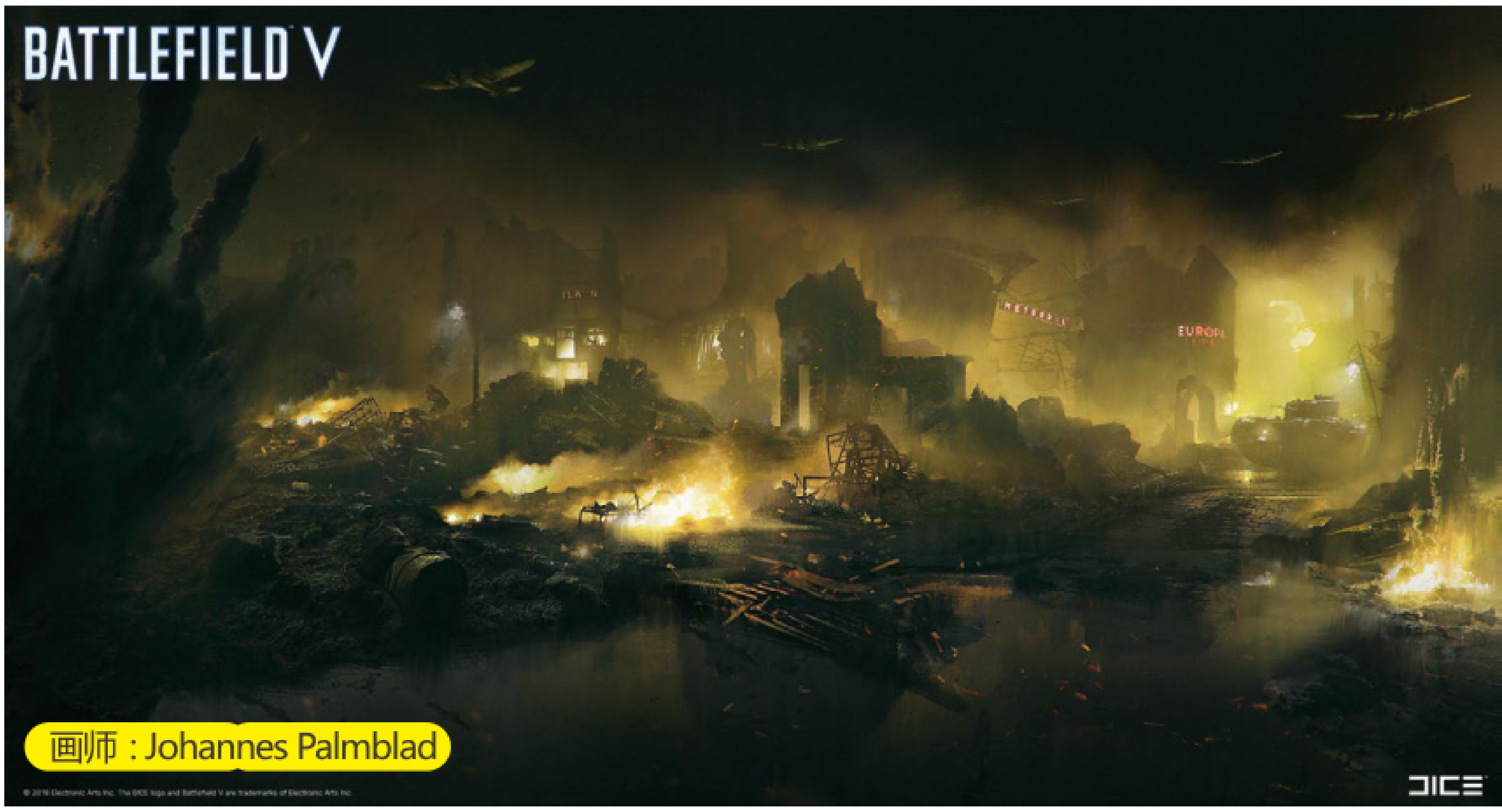


▲这幅画作强烈的颜色对比给人留下了深刻的印象，而飞散的木屑更给画作增添一层动感，仿佛子弹真的呼啸而过。

▶ Johannes Palmblad 是 DICE 的概念艺术家，他负责了不少战争故事的美术设定。这张画出自战争故事“无旗英雄”，游戏中出场的“特别舟艇团”曾经在历史上留下了许多功绩，他们悄悄地驾着小舟来到战略要地，破坏敌人的机场、飞机、燃料、物资，由于游走于危险地带，特别舟艇团也常常承担着巨大的伤亡。

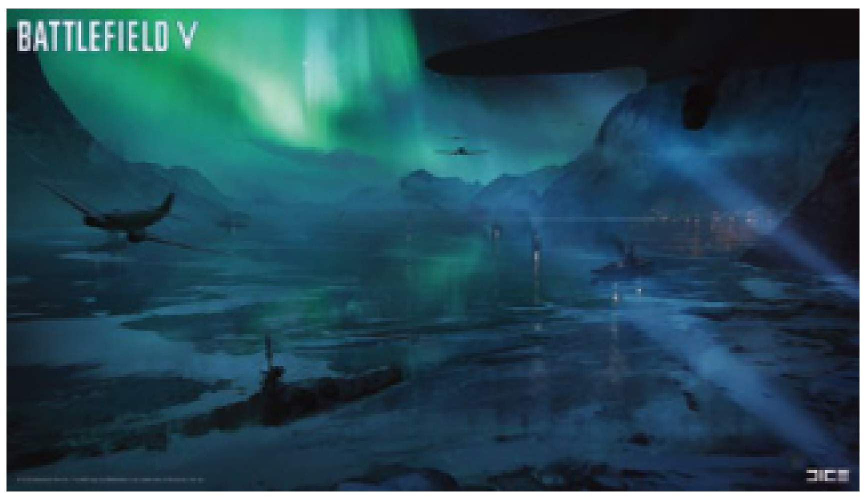


▶这张图出自战争故事“猛虎末路”，描绘了战争末期柏林一片残破的景象，只有瓦砾中些许的霓虹灯见证了这里曾经繁荣过的景象。



▼ 画中的“突击虎”是一种自行重迫击炮，其装备的 380 毫米臼炮主要应用于巷战，由于其本身是用回收来的虎式坦克底盘改装而成所以数量不多，一共只生产了十余台。





▲ Esbjorn Nord 是 DICE 的概念艺术家，他主要负责的是游戏地图的概念设计，这张挪威空降的地图可以说奠定了《战地 5》风格基调。



► 画中展示的编队飞行的飞机就是“BF109 战斗机”，其收放式起落架、全密闭式座舱、全金属应力式机身引导了第二次世界大战单座机的设计方向，作为德国的主力战斗机，它是二战期间德国生产数量最大的战斗机。



▲游戏内的飞机座舱概念图，座舱右面贴着飞行员家人的照片，这一战能否平安归还还未可知。



► 地图“扭曲钢铁”的一个侧面，凹凸不平的土坡与水沟往往潜藏了敌人，每一步推进都充满了风险。

斯坦·李——再见“龙套之王”

文：80后写稿佬　编：稀饭　美编：咕噜



“栋笃笑霸王”黄子华有一句金句：“我”，就是我这套电影的主角，但是我这套电影的名字叫作《跑龙套的一生》。而我们这篇文章的主角，也是一位“跑龙套”，不过他却是以自己天马行空的想象力创造出一个满足无数人英雄梦想的宇宙，而他也因此逆袭，并且自愿成了陪伴大家成长的“龙套之王”。

他就是——斯坦·李。

跑龙套的标配人生

不少人在年轻的时候都会认为自己天生不凡，但是现实总会让我们发现自己不过是个跑龙套的，尤其是当这个人出生在曼哈顿西89街和西端大道转角交界处小公寓的时候，平凡的出身很快就让他搞懂了真相。

1922年，圣诞节过后的三天，斯坦利·马丁·利博（Stanley Martin Lieber）呱呱坠地。他的父母是来自罗马尼亚的犹太裔移民，父亲杰克是一位裁缝，母亲西莉亚是一位家庭主妇。

1929年，席卷全球的“大萧条”从美国开始了蔓延，伴随着股市的崩盘，人们对订制衣服的意欲大大降低，斯坦利的父亲因此也失去了大量的工作机会，只能做些零零碎碎的散工来补贴家用，他的母亲也只能整天在小房间里搞卫生。所谓贫贱夫妻百事哀，两人常常因为琐碎事而争吵，但这对家庭财政状况并没有积极的作用，他们还是因为付不起房租而不得不到处搬家。最后当他们搬到了华盛顿堡大道的一个小公寓时，利博家的第二个孩子诞生了，而这也让利博家变得更加拮据。一家人随后又搬到布朗克斯区1720大学大道一个“仿似随时都要被收回”的公寓，斯坦利只能和比自己小9岁的弟弟睡在家里惟一一张床上，而他的父母则只能睡沙发折叠床。



童年时的斯坦利。

困难的处境之中，利博太太试图让孩子尽快完成学业，以此来减轻经济负担乃至帮补家计。斯坦李求学时期不仅经常跳级，而且在布朗克斯区读公立中学的时候，就已经开始做各种各样的兼职，包括给位于洛克菲勒中心的Jack May药业送外卖，给制衣厂当办公室勤杂工，给百老汇剧院当引座员，向潜在客户推销订阅《纽约先驱论坛报》。其中和文学创作联系最大的大概是给美国肺结核中心写新闻通稿以及给一家通讯社写讣闻。

虽然理想被现实压得喘不过气，但艺术作品总是能让人在困顿之中找到自由，在最艰难的时候，是电影和书籍给予了斯坦利最好的慰藉。

埃罗尔·弗林（Errol Flynn）是斯坦利最喜爱的演员，前者因为在诸多电影中出演英雄角色而闻名，尤其是他在1938年出演的侠盗罗宾汉，更是给予了斯坦利极大的影响和鼓舞。值得一提的是，罗宾汉便是最早期超级英雄的原型之一，这位英雄也在斯坦利的心中埋下了一颗向往超级英雄的种子。

斯坦利当时的梦想是有朝一日，可以将自己的创意，写成“伟大的美国小说”。他为此也攒下了不少灵感，但这些累积最后都用在了另一个领域，不过这是后话了。

在此期间，斯坦利发现了一个由《纽约先驱论坛报》赞助举办的高中生杂文比赛——“The Biggest News of the Week Contest”（即“每周顶级要闻竞赛”），比赛的大概主题是对于每周大新闻的评论征文。斯坦利连续拿下了三周冠军，以至于报纸编辑部要给他写信，请他暂时别参赛，好让别人有取胜的机会，还建议他不妨尝试成为一名专业作家。这对于斯坦利而言是一次极大的鼓舞，只是他当时也没有想过自己的“跑龙套”人生将会在何时发生怎样的改变。



▲埃罗尔·弗林饰演的罗宾汉。

在16岁多一点的时候，斯坦利就从高



▲正值壮年的马丁·古德曼，他虽然从事出版工作，但本质上是一位彻头彻尾的商人。

中毕业。彼时适逢罗斯福新政出台，为了给那些由经济危机造成的失业者提供更多的就业机会，美国国会通过了“联邦戏剧计划”，促进艺术事业的发展。斯坦利也加入这一计划中，成了一位名副其实的“跑龙套”。但还没来得及在戏剧行业发光发热，他又找到了一份工作。

被生活所打败，是龙套们的宿命，而龙套逆袭，大多需要依靠外力和时代的机遇。经济危机之下，人们的许多高消费娱乐意欲都会被压制，而相对低廉的娱乐消费则会相应得到发展。

在舅舅的帮助下，斯坦利进入了表姐夫马丁·古德曼（Martin Goodman）的出版公司，他被分到了新成立的“Timely Comics”（即时代漫画）编辑部，当时的职位是见习编辑，协助责编乔·西蒙（Joe Simon）和杰克·科比（Jack Kirby）



▲年纪轻轻的斯坦·李终于走上了成为漫画编剧的道路。

制作漫画。之后随着美国漫画黄金时代的正式到来，他们很快迎来了一个影响力绵延至今的超级英雄角色——“美国队长”（Captain America），这是一个极具政治意识的人物，所以首次在漫画中登场的美队就冲进德军司令部暴打希特勒，在那个战争烟火覆盖几乎整个世界的时代，这样的题材无疑迎合了群众乃至国际舆论的需要。

在这些创作中，斯坦利的工作与其说是编辑，还不如说是打杂，日后在回忆过往时，斯坦·李是如此描述自己的工作内容：“在那些日子里，漫画家还在用蘸墨笔来画画，所以我必须确保他们的墨水盒是满的，还得帮他们下楼拿餐点，甚至帮他们校对稿件，以及帮他们擦去原稿上的铅笔线……”

直到 1941 年 5 月，这个年轻人的名字才第一次在漫画上出现，他在《美国队长漫画》的第三期“美国队长挫败叛徒的复仇”中担任了填字的工作（即负责把剧本里的旁白和人物对话填写到漫画上的文字框和对话气泡里），而当要在杂志上登载他的名字时，他选择了和自己名字相近的“斯坦·李”（Stan Lee）作为笔名。

这样的工作维持了三期后，19 岁的斯坦·李终于迎来了出自于他笔下的合作创造角色——毁灭者和时间之父，这成了斯坦·李从打杂龙套晋升配角的转捩点。

从龙套到配角

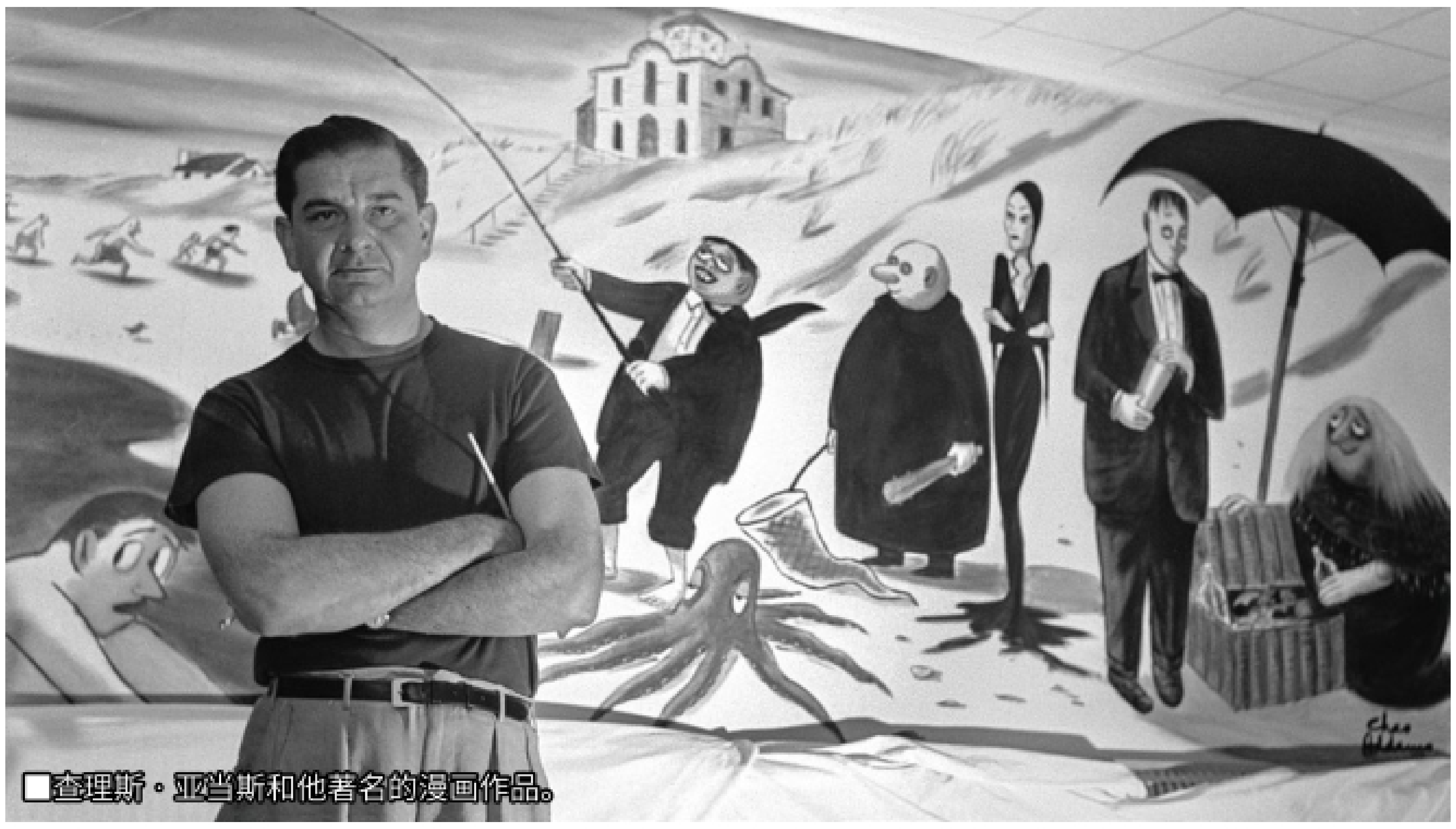
1941 年底发生了两件大事，第一件是国际大事，太平洋战争爆发，美国正式加入第二次世界大战，第二件大事规模小得多，但对斯坦·李有切身关系，那就是乔·西蒙和其创意伙伴杰克·科比与古德曼闹翻。

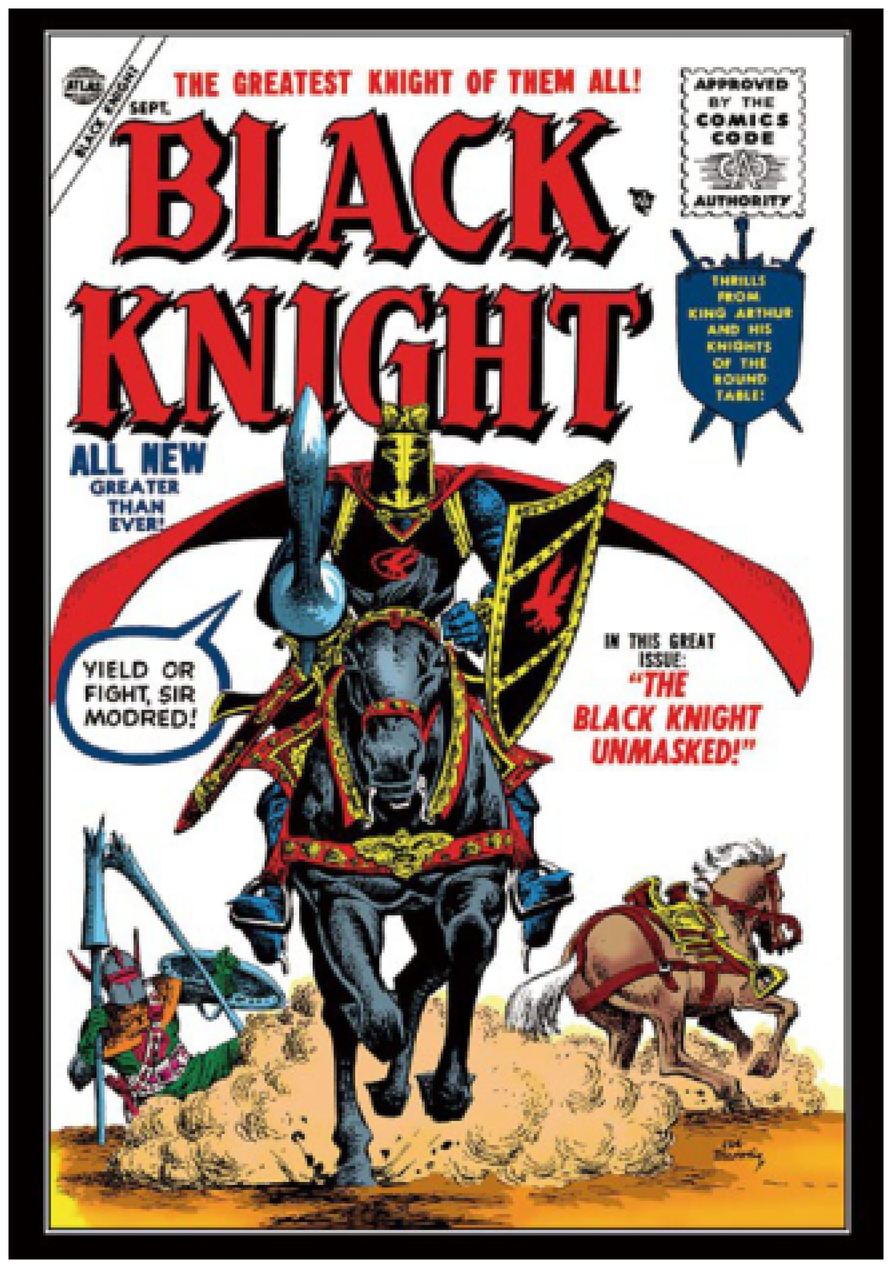
这是一场关于利益的罗生门，西蒙说古德曼曾经答应让他们能够分得《美国队长》25% 的销售利润，而当《美国队长》前两集销量上佳时，古德曼却并没有兑现承诺，于是他们瞒着老板跑到“国家漫画”赚外快（也就是后来的 DC 漫画），并且签署了达成了一份每周总价 500 美元的协议，这比他们在时代漫画的 160 美元周薪翻了几倍。不过他们当时还在创作《美国队长》的漫画，所以非常害怕古德曼知道了之后会夺走他们的心血结晶并且拒绝支付工资。

其实许多人都知道西蒙和科比的行径，当然也包括了担任助理编辑的斯坦·李。所以等到最终东窗事发时，很多人的认为身为古德曼妹夫的斯坦·李便是那个告密者，尤其是当西蒙



▲年轻时的乔·西蒙（图左）和杰克·科比（图右）。


查理斯·亚当斯和他著名的漫画作品。



▲《黑骑士》是阿特拉斯漫画时期的漫威推出的作品之一，编剧之一就是斯坦·李。

和科比离开之后，古德曼直接让当时才 19 岁的斯坦·李担任了责任编辑，这更加让人有瓜田李下的感觉。

只是斯坦·李的编辑位置并没有坐热，便因为战争的爆发而在次年被征召入伍。不过他并不是被派往前线和侵略者厮杀，而是当一名通信兵，在美国境内修理电线杆和其他通信设备。由于有戏剧培训和漫画编辑的经验，很快，他就被调到了培训部门，干各种各样的相关工作：写新兵指南、横幅标语、制作培训幻灯片等等，偶尔还能画画漫画。

他的军衔是“剧作家”，所以斯坦·李在日后回顾二战时期的这段历史时曾笑言，整个美军里只有九个人能够得此殊荣。而他所在的部门可谓卧虎藏龙，其中的成员包括了在三十年代就六度提名并三度获得“美国电影艺术与科学学院奖”（也就是如今俗称的“奥斯卡金像奖”）最佳导演奖的弗兰克·卡普拉（Frank Capra），《纽约客》知名漫画家查理斯·亚当斯（Charles Addams），卓越的儿童文学家“苏斯博士”（Dr. Seuss，本名为 Theodor Seuss Geisel）等多位成名已久并且仍在巅峰期的艺术家，当然也有不少后来即将家喻户晓的创作者，斯坦·李便是其中不算起眼的一员。

每周五，他都会收到时代漫画编辑部给他寄来的信件，向他讲述需要的内容，斯坦·李会趁周末写完之后周一再邮寄回去，斯坦·李以此来维持他和漫画行业的联系，但最后还是惹出了一场小风波。

有一个礼拜，邮递员没有看到他的信件，漏送了给斯坦·李，第二天斯坦·李路过已经被锁上收发室，却看到自己的信件就放在里面。不想错过截稿期的斯坦·李在情急之下，当场就找来了工具砸开了收发室的门锁。结果巨大的响声引来了守卫，收发室的工作人员最后将他抓住，扭送到基地主管的办公室，而这位主管曾经和斯坦·李有过旧怨，因此准备落井下石将后者送进监狱。幸好财政部的一位上校颇为欣赏斯坦·李的能力，在他的帮助下，斯坦·李终于免去了一劫，得以顺利度过接下来的军旅生涯。

直到 1945 年，斯坦·李复员，才回到了熟悉的漫画编剧岗位，随后一干便是十年，然后，他准备辞职。

50 年代，美国漫画行业经历了十多年的“黄金时代”终于走到了尾声，电视行业兴起，为人们提供来了更新鲜的娱乐模式，同样对漫画行业产生巨大的冲击。另一方面，曾经在战争中威风八面的超级英雄们失去了战场，以至于他们不得不收敛了和潜在假想敌的对抗，转而跟各种声色犬马和恐怖猎奇元素纠缠不清。

时代漫画受到的冲击颇为巨大，包括《美国队长漫画》在内多部主力漫画相继停刊，古德曼在 1951 年十一月的漫画封面上改用了阿特拉斯漫画公司（Atlas Comics）的标志，并且将漫画题材大量拓展，涉猎了恐怖、西部、幽默、动物、戏剧、犯罪、战争、丛林、浪漫、间谍、中世纪冒险、圣经故事、体育漫画乃至职业女性漫画，斯坦·李也只能随着公司的变化和时代的大潮起起伏伏。

在麦卡锡主义大行其道的当时，对美国社会意识形态产生了严重的冲击，尤其是对通俗娱乐范畴影响甚大。漫画因为对暴力、犯罪的表现过于真实，以及对犯罪细节的描绘过于详细，而被许多教育组织和教会认为是引发青少年犯罪的罪魁祸首。在强大的舆论压力之下，美国政府加紧了对漫画行业意识形态的控制，漫画杂志出版商协会也自发成立漫画准则管理局，开始了对美国漫画的自我审查，其中也不免有人利用这一点来做文章，趁机谋利和攻击竞争对手。就整体而言，漫画行业因此陷入了低迷，产量和销量都屡创新低，许多漫画公司因而倒闭，阿特拉斯漫画也不得不收缩生产线，挣扎求生。



▶在漫画领域进入了低潮期后，作为行业领头羊的 DC 也曾经尝试过各种奇怪的故事题材。

整体大环境的变化，让才三十多岁就已经将半辈子投身在漫画事业上的斯坦·李认识到，古德曼只是将漫画当成是为了满足小孩的“蠢货”产物，自己在这个行业内终究是个并无决定性影响力的配角，终究无法一展所长，因而萌生了退出漫画行业的念头。不过在妻子的劝说之下，他决定留下做一本他自己真的想做的作品，这或许是斯坦·李一生最成功的决定，甚至没有之一。

从配角到巨星

在斯坦 · 李寻思着辞职一事的时候，他的老板古德曼将阿特拉斯漫画更名为“惊奇漫画”（Marvel Comics），也就是我们常称的“漫威”。他们学习和追赶的方向是当时漫画行业的龙头 DC（当时还叫“国家漫画”）。

▲早年的漫威漫画 LOGO，其中漫威字体所用的红色成为了经典配色，直到今天漫威的 LOGO 当中都仍然存在着这个颜色元素。

后者在 1960 年更新了自己的英雄团队——美国正义联盟（Justice League of America），这是他们在 40 年代创立美国正义会社（Justice Society of America）后的一次更新换代。最大的变化是将超人、蝙蝠侠和神奇女侠这几个原本单独存在时就极具人气的角色纳入到英雄团队的范畴，而闪电侠和绿灯侠尽管保留了名号，但真实身分也有了变化。

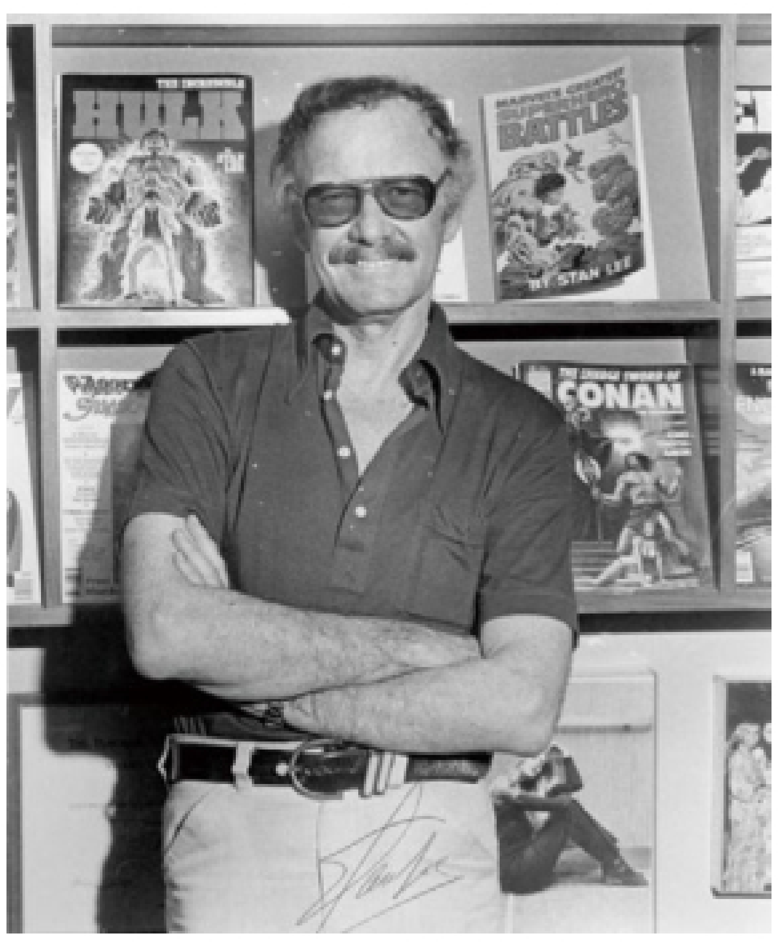
最近活跃于大家面前的“徐锦江”，哦，不，是海王也是正义联盟的七位初创成员之一。英雄们的“抱团”不仅聚拢了各自的粉丝，跨越漫画次元阻隔的相聚和碰撞火花十足，多人联手更是能够对抗单一英雄无法对抗的大反派，群像式战斗更加精彩纷呈。这是漫画行业进入白银时代后一次大胆而成功的尝试。

DC 的成功给了古德曼极大的启示，他希望手下也能够做出一个英雄团队，这个责任落在了斯坦 · 李身上。

“我的老板是个怪人，但是我不想失去我的工作。”日后斯坦 · 李谈起这个工作时不无戏谑地说，一副打工仔式的无奈样子，但事实上，这次是斯坦 · 李真正在漫画业界发光发热的机会。

1961 年到 1964 年，堪称斯坦 · 李的创作巅峰，今天我们在影视作品中看到的绝大多数漫威热门角色，都是在此时诞生。

穷苦大众出身的斯坦 · 李以“龙套”的视界见识过真实的人生，与此同时，虽然没有了战争渲染超级英雄们“神性光辉”，他也不希望作品过于猎奇重口味，斯坦 · 李因而决定创造一些更加“真实”的超级英雄。



▲正值壮年的斯坦 · 李在当年也开始逐渐塑造出属于自己的经典形象。

这种“真实”在于两个地方，第一种真实是在于个性真实，只要是正常人，或多或少在性格上都会有缺点，因此斯坦 · 李给新创作的英雄们都加上了颇为明显、甚至致命的性格缺陷，有人自大（例如钢铁侠）、有人内向（例如蜘蛛侠）、有人容易愤怒失控（例如浩克），而他们很多时候都有着普通人的各种烦恼……

另一种真实是在角色设定中会加入很多合理的科幻元素，使这些英雄显得并非天生神人，他们的能力都是因为意想不到的科学意外所带来。例如接受了射线风暴改造四位宇航员（即神奇四侠），还有在爆炸中幸存但受了致命伤，只好利用各种高新科技来续命并将自己武装到牙齿的斯塔克工业掌门人（即钢铁侠），以及在被放射性蜘蛛咬了一口后能够于城市上空按钟摆原理晃动前进的“小蜘蛛”（即蜘蛛侠）……由此引申出了漫威作品中“富人靠科技、穷人靠变异”的创作超级英雄思路。

当然，光靠斯坦 · 李一个人，并不能让这些思路要变成现实，更别提让其变得更加精彩。当时杰克 · 科比在多年后回归到漫威，和斯坦 · 李以及史蒂夫 · 迪克托（Steve Ditko）组成了新一代黄金搭档，形成了十分著名的“漫威规则”：斯坦 · 李和科比、迪克托或是其他漫画家一起进行“头脑风暴”，创设新的英雄或是想出新的剧情，然后做出一条没有细化的主线思路，具体细节是由漫画家在实操过程中发挥能动性进行改造和补充，斯坦 · 李则是准备对话和相关文字，这样的创作方式诚然会引起著作归属权的问题，但是就当时而言确实是漫威和斯坦 · 李翻身的必经之路。而这也使得每一个超级英雄的创作过程都显得故事感十足。


▲ 60 年代时漫威的编辑核心：斯坦 · 李（左）、杰克 · 科比（中）和史蒂夫 · 迪克托（右）。

在接受任务之后，斯坦 · 李开始组建自己的英雄团队。事后他也坦言：“说实话，我没有认真看过《正义联盟》，我只收到命令做一个英雄团队。”

因此他们没有像 DC 那样用独立英雄组成形象各异的团队，而是创造了一支有着同一个世界观设定，能力不同的超级英雄团队。斯坦 · 李最初对团队人数没有什么概念，只是确定了团队领导是小心谨慎的“神奇先生”里德 · 理查德斯，之后为他找一个女朋友，然后女朋友有个不安分的弟弟，再来一个人形怪物。

就这样“神奇四侠”初具规模，之后经过众人的再加工和完善，在 1961 年 11 月，《神奇四侠》正式登场，为漫威打响了头炮。四个性格和能力各异的英雄之间的相处更加正常，并不会像其他漫画中英雄和普通人那样难以沟通和产生情感联系，斯坦 · 李擅长创作的轻松幽默的俏皮话终于派上用场，而



▲神奇四侠的人物塑造和漫画主题在当时的漫画界当中算得上非常有开创性。

且他认为这样的对话可以让神奇四侠显得“不仅仅是一个团队，甚至像一个超级英雄家庭”。这使得漫画多了不少看点，不完美的英雄也带来了更多的亲和力，让《神奇四侠》销量创造了佳绩。这启发了斯坦 · 李，让他想要创造更多元、变化更大的英雄团队，于是“复仇者联盟”和“X 战警”的概念便相继应运而生。

在创作了“汉克 · 皮姆”（即蚁人）之后，另一个超人气角色“浩克”（Hulk，即绿巨人）也在斯坦李笔下登场。

“我十分喜欢‘科学怪人’弗兰肯斯坦以及《化身博士》，一个怪兽其实是一个好人，但是没有人知道这个怪兽是由一个普通人变化而来，这个点子相当有趣。”斯坦 · 李日后提起到自己的构思时如此说道。但他也提到最初的“浩克”并不是我们今天所看到的绿巨人，而是有着一身令人恐惧的灰色皮肤，而这也是为了避免因为肤色问题而引起种族歧视话题的争议。但当首期漫画印刷出来之后，斯坦 · 李惊讶地发现，这种灰色在每一页上都呈现出不同的深浅度，这是印刷技术在当时无法克服的障碍。

“作为漫画制作者你就是‘上帝’，你可以做任何事，于是我就说改变皮肤颜色。”斯坦 · 李决定将皮肤变成绿色，成就了我们今天常看到的绿巨人，随着这些角色接连成功，古德曼不断催促斯坦 · 李再接再厉。

斯坦李在“思考超级英雄的时候，首先思考的是他的超能力”，正在思考新英雄能力的他因为看到房间中的飞虫，进而想创造一个能够攀附在墙壁上的英雄，之后想到了“苍蝇人”和“昆虫人”等名字，都觉得不够戏剧味道，最终想到了颇具威势的名字“蜘蛛侠”，这是斯坦 · 李和迪特克创作出的最具代表性的漫画人物。而与此同时，斯坦 · 李和科比又创造了另一个超级英雄——“雷神索尔”。



▲尽管斯坦 · 李创造过大量的超级英雄角色，但蜘蛛侠仍然是其中最成功的一个。

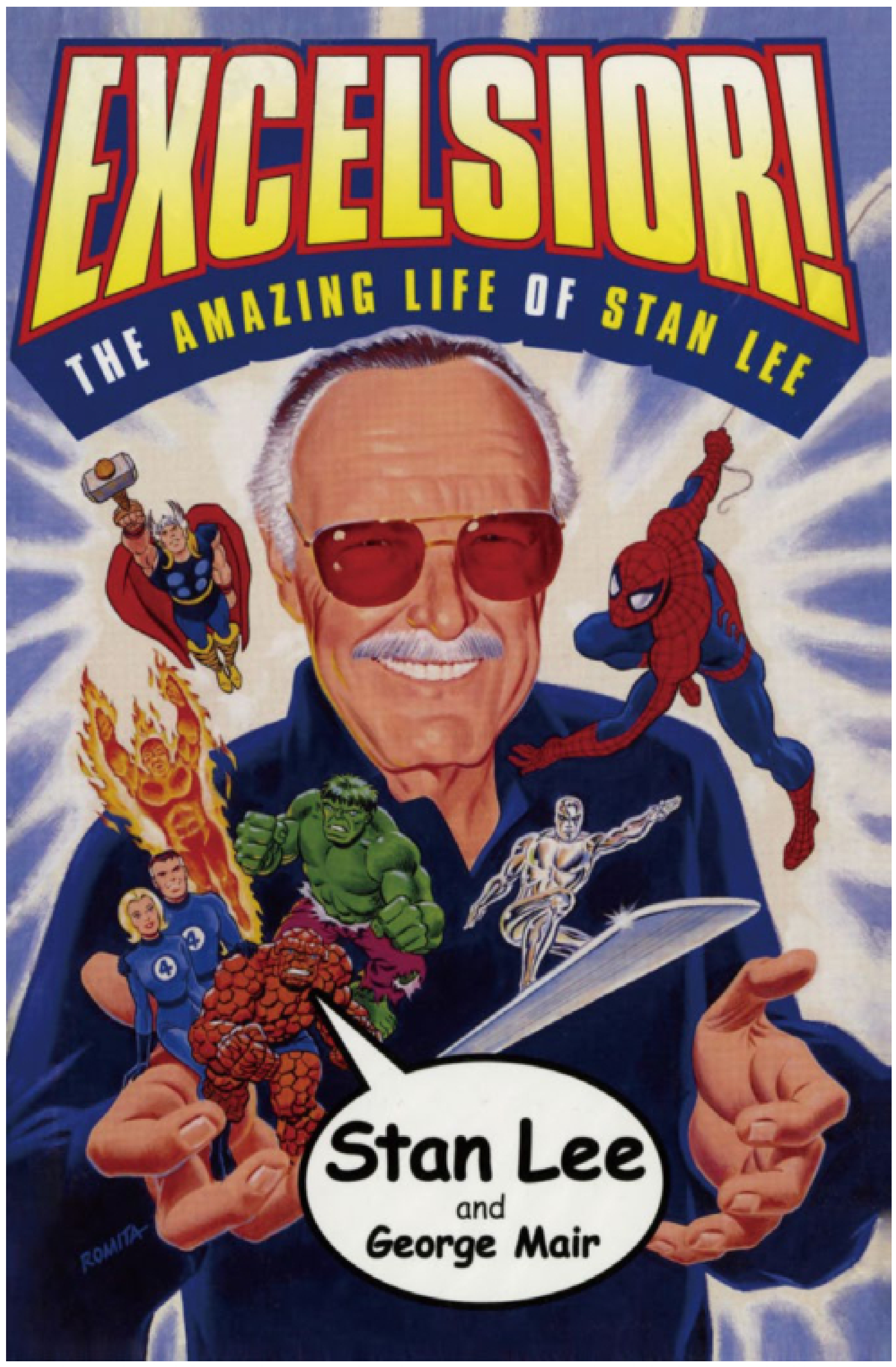
此后，在车祸后一度失去做医生能力的“奇异博士”，依靠防止弹片侵入心脏的方舟反应炉因而获得操控高科技战衣能力的“钢铁侠”，失去视力却比任何人都能感知周遭情况的“夜魔侠”，拥有超强能力的兄妹“快银”和“猩红女巫”、漫威旗下第一位黑人超级英雄“黑豹”等等角色相继在斯坦 · 李笔下面世。

在团队方面，由黄蜂女、蚁人、浩克、钢铁侠和索尔组成的“复仇者联盟”在 1963 年 9 月面世，而在同月的稍早时候，“X 战警”也顺利登场。此外，斯坦 · 李还和科比创造了“嚎叫突击队”和“神盾局”等组织和团队。在整个六十年代，漫威推出了近五十个超级英雄，是他们在黄金时代创作的英雄数量的两倍，其中斯坦 · 李参与了 90% 的英雄人物创作。

与此同时，斯坦 · 李将他的文学梦想和才华倾泻在杂志之上，并且充分展示了自己的魅力。他每月撰写“斯坦的肥皂盒”(Stan's Soapbox) 专栏，还撰写了无数的宣传文案，经常以纽约州的箴言“精益求精”（Excelsior ！）结尾，所以这成了斯坦 · 李的名言。我们甚至可以说，斯坦 · 李和他的团队主导了漫威在六十年代爆发式增长。

在这个过程中，斯坦 · 李逐渐成了家喻户晓的人物，而在 1971 年，斯坦 · 李还做出了一件英雄才会做的事情。

美国健康教育和福利委员会曾经提议斯坦 · 李写一个关于吸毒危害性的漫画故事，于是他在 1971 年 5 月的《超凡蜘蛛侠》上发表了主角彼得 · 帕克的好友哈利 · 奥斯本和毒瘾对抗的故事，也描写了一些关于毒品产生的社会阴暗面。但漫画准则管理局叫停了这一期漫画，因为他们觉得故事里有对吸毒犯罪的



▲在他创作的自传里，斯坦·李自己也使用了“Excelsior！”作为这本书的名字。

描写，并且这些反对毒品的内容和整个故事是不相关的。

斯坦·李觉得政府的提议是对他的信任，于是他绕过所谓的“官方许可”，直接出版了那个故事。这期漫画不仅极为畅销，还引起了巨大的反响，漫威因为起到了社会责任而广受好评。而在舆论的支持下，漫画准则管理局不得不放宽了对毒品的负面描写的规定以及对其他犯罪描写方面的限制，从长远来看，这一定程度上解开了压制创作自由的枷锁。

以个人的决定对抗不公的世道而获得成功，斯坦·李终于成了他自己心中的超级英雄，而这也打动了身为老板的古德曼。1972 年，刚好踏入知天命年龄的斯坦·李接替古德曼，成了漫威的董事长和出版发行人，迈向了另一个人生境界。不过，这意味着他要更多地参与行政和商务管理工作。自此之后，斯坦·李逐渐淡出了创作的一线，但是他的对抗精神还在延续，漫威在后期还推出了金刚狼和死侍这样的“反英雄”形象，斯坦·李的影响力已经深入民心。



▲漫画中描绘哈利·奥斯本陷入毒瘾的分镜。



▲亲临漫展现场的老爷子是漫画粉丝们眼中的头号“吉祥物”。

直到 90 年代，已经 70 岁的斯坦·李开始淡出漫威的管理团队，但是作为名誉主席，他还是每年能够收到 100 万美元的年薪。

每逢纽约漫展或是与漫威相关的活动，本应是漫画作品展示的大舞台，但斯坦·李专场却总是最为火爆的活动，不是主角胜似主角，斯坦·李已然成了美国动漫的其中一个“门面”和代名词。

龙套之王的升华

斯坦·李曾说过：“如果你做了某些事情能够让粉丝们乐在其中，你会获得极大的满足，就不会想停下来。”

他在写故事，制作动画甚至在采访中都能做到从容自若，但是当他逐渐逐渐淡出漫威，不再是前台焦点的时候，他又该如何自处？

在漫威宇宙中，有一群拥有无上智慧的“观察者”，不过他们不会参与宇宙中任何生命体中发生的事件，只是会以旁观者的身分见证一切的发生。而见证了漫威乃至美国动漫文化兴衰的斯坦·李，则是返璞归真，以“龙套”或者叫“客串”的身分零距离观察和影响着他的“孩子们”。

80 年代初，斯坦·李开始为《神奇绿巨人》动画配音，“This is Stan Lee saying, Excelsior!”是他在结束讲话时的经典句式。

而当时间来到 1989 年，斯坦·李将更多的注意力放在了动漫影视作品之上。在真人版电视电影《浩克的审判》里班纳接受法庭审判的一幕中，镜头数度闪过陪审员席，一个戴着茶色墨镜、须发灰白的老人出现在那里，当博士因为愤怒而化身浩克时，这个老人脸上还露出了惊讶的神色。

扮演这个陪审团主席角色是斯坦·李首次以真人形象出现在影视作品之中，很好地融入作品里。他又一次成为“龙套”，同时也成了一枚有趣的“彩蛋”。同年，他又为《X 战警》动画配音，并且以个人形象出现在一些相关动画节目中。日后这个当彩蛋的传统便一直维持到 2018 年他去世为止，而且在老爷子仙逝后，一些他生前拍摄 / 录音的彩蛋内容仍然出现在了各种超级英雄题材的影视作品当中。



▲在《浩克的审判》中登场的斯坦·李（左）。

不过在 90 年代，漫威的经营状况跌到谷底，斯坦·李也没有过多出演漫威作品，反而出现在了一些普通影视作品、纪录片以及动画之中，并且以自己对漫画英雄的观感串起了剧情。其中最经典的是他在《蜘蛛侠》动画中与“小蜘蛛”跨越次元的相遇，而且让蜘蛛侠带他体验在城市上空飘荡的感受，他对彼得·帕克的溺爱溢于言表。

1998 年，已经 76 岁高龄的斯坦·李正式离开漫威，已经到了颐养天年的年纪的他退而不休，积极进军互联网商务，成立了“斯坦·李传媒”。但是不到两年，便因为他的合伙人涉嫌经济犯罪而导致公司破产，幸好这位合伙人揽下责任，斯



▲被斯坦·李重构的正义联盟，从左到右分别是闪电侠、绿灯侠、蝙蝠侠、超人、神奇女侠和沙赞。



坦 · 李可以独善其身。

而这个老顽童没有停下步伐，又在 2001 年成立了“POW 娱乐”，继续发挥余热，甚至还在 2001 年和 2002 年创作了自己版本的正义联盟，将老对手的经典角色来了一次二次创造，我们看到了被传送到地球的“氪星警官”克拉克，有一个殉职警察父亲、自己被陷害入狱的非裔美国人“韦恩老爷”、意外获得白色符文中太阳神力量的法官女儿“神奇女孩”等等。

另一方面，斯坦 · 李正式开启了在以自己所创作角色为蓝本的影视作品乃至更多其他作品中“跑龙套”的生涯，在一次次的“彩蛋”之中成就了“龙套之王”的美名。

在 2000 年的《X 战警》中，他扮演了在沙滩上的小贩，随后又在托比 · 马奎尔版的《蜘蛛侠》中扮演在危险之际救出小女孩的普通人。虽然他在后者中登场的整个镜头不过数秒，但他这个龙套之王收费可一点都不便宜，《蜘蛛侠》电影系列在全球范围引起了热潮，当年的票房高达 8 亿美元。这本来是一件好事，但斯坦 · 李却因此和老东家漫威对簿公堂，斯坦 · 李称漫威跟他签有协议，他所参与创造的每一个角色如果被拍成电影或者电视剧，他都将获得公司从中所获利润的 10%，但是《蜘蛛侠》却没有让他得到一分钱。漫威却表示版权在索尼手上，公司并没有多少利润，双方扯皮了接近三年，最终双方庭外和解，斯坦 · 李得到了超过八位数字的分成。

万幸的是，旷日持久的纷争并没有影响斯坦 · 李在各种影视作品的出演，尤其是在 2008 年之前，漫威尚未收回大部分影视改编版权的时候，斯坦 · 李还经常在相关电影中惊鸿一现，例如电影版《夜魔侠》里无意中乱穿马路被主角马特 · 默多克拦住的老头；还有在李安拍摄的《浩克》电影中出现的实验室的保安，那一次他甚至还拥有了台词。随后在《无敌浩克》中，他饰演了不小心喝下一瓶混有布鲁斯 · 班纳血液饮料的倒霉蛋，瓶子坠地碎裂的一幕相当震撼；在《X 战警 3 背水一战》中，他又成为了目瞪口呆看着水往高处流的路人；到了《神奇四侠》里，他扮演了漫画中真正出现过的邮差“威利 · 兰普金”，可以算是再进一步；而在《蜘蛛侠 2》中他又一次救人，甚至在“《蜘蛛侠》三部曲”的最后一部中，当帕克站在时代广场看着滚动播出的蜘蛛侠新闻时，斯坦 · 李走到了帕克身边语重心长地说：“你懂的，我想一个人就能改变世界。”（You know, I guess one person can make a difference.）就像是一个老父亲在对孩子叮咛……

不过在这些影片中，斯坦 · 李都是扮演一个相对正经的角色，但到了后来，尤其是“漫威宇宙电影”崛起的这十年，斯坦 · 李的演出风格变了。

漫威砸锅卖铁拍出的《钢铁侠》中，当托尼 · 史塔克走上红地毯时，这个须发皆白的老人在路旁左拥右抱，被误认成了花花公子的创始人休 · 赫夫纳。这是斯坦 · 李龙套风格转变的开端。

随后斯坦 · 李参演了几乎所有漫威宇宙的电影和《神盾局特工》和《特工卡特》等衍生电视剧，以及蜘蛛侠题材的几部相关作品。在这些影片中，他的搞笑天赋再一次展现，他既是



▲在《银河护卫队 2》拍摄现场摄影彩蛋片段的斯坦 · 李（最左）和正在和他对话的导演詹姆斯 · 古恩（最右）。



▲让斯坦·李老爷子在纽约上空飞檐走壁，《超凡蜘蛛侠》的这个 DLC 也算是脑洞大开了。

美队中老眼昏花的将军，又是想要扯动雷神之锤却连车斗都烂了的老司机，还是不知道战斗就在身边发生、沉迷于艺术海洋的图书管理员和乘客，甚至是老人院里想要拿回球鞋的老头

他也是挑战阿斯加德酒却一滴就醉的老兵，又是想将黑豹的筹码据为己有的赌徒，还是喊“你会爱我吗？”的 DJ，甚至是电视中出现的人物，和选美中高举十分牌的色老头，而这个色老头还在《银河护卫队》中勾搭妹子，种种搞笑行径难以尽录。

而在这些影片中，斯坦·李都是本色出演同一个人，他在《银河护卫队 2》中饰演“观察者”的线人，承认自己就是在《美国队长 3》里喊着“托尼·屎大颗”的快递员，虽然剧情需要，这句台词里没有体现出多少的自豪感，但可以想象，能够一直看着自己的“孩子们”成长，对于斯坦·李来说是一件多么令人欣慰的事。

当然，斯坦·李对于自己创造的角色的关注岂止是在影视作品之中。像是参演电视剧那样，斯坦·李的游戏“龙套之王”生涯也是从旁白开始，例如在 2000 年上市的《蜘蛛侠》及续作《蜘蛛侠 2 进入电子世界》中，斯坦·李就担任了游戏当中的旁白。

而在《漫威终极联盟 2》中，斯坦·李终于能够以真人形象示人，他在游戏里出演了一位参议员，试图分别和各位超级英雄缔结契约。在近年几部《蜘蛛侠》题材游戏中，斯坦·李分别扮演了漫画店店主和一名厨师，前者安慰了失意中的彼得·帕克，后者则对帕克和玛丽·简破镜重圆表示祝贺。

比起电影中的“千年龙套”，斯坦·李在游戏中的角色地位却有着不同的演绎，在《超凡蜘蛛侠》中，开发组制作了“斯坦·李大冒险”（Stan Lee Adventure）DLC，剧情也非常搞笑，斯坦·李的剧本意外被风吹到窗外，飘散在曼哈顿的诸多角落，于是这个“龙套之王”爬出窗外，高呼着自己的名号飞身跳出，开始在城市的上空使用着蜘蛛侠的各种能力，这是斯坦·李在游戏彩蛋领域的一次突破。

在随后上市的《乐高 漫威复仇者》和《乐高 漫威超级英雄 2》中，斯坦·李作为隐藏人物出现，这一次，他拥有的可不止蜘蛛侠的能力，这位“复仇者联盟”的真正创立者能够轻松举起雷神之锤，拥有美队那样使用振金铸成的盾牌，既可以化身为“Iron Stan”（既是恶搞钢铁侠的原名，发音也和爱因斯坦非常相似）驾驶“反浩克装甲”，又可以变成“Stan-Hulk”打砸一切，让我们见识到了这位“龙套之王”和美国漫画界传奇巨星的“真正实力”。

结语



2018 对于我们而言无疑是伤感的，我们送别了诸多伟大的科学家和艺术大师：金庸、霍金、单田芳、李咏……只是斯坦·李的离世依旧是如此难以令人接受。

在今年七月，《斯坦·李动漫宇宙展》宣布将降临中国，本来将是老爷子和中国的粉丝们的又一次亲密接触，斯坦·李甚至表示自己一直以来想要创作一名中国的超级英雄，但最终，老爷子只能以视频的形式告知粉丝们：“Hi！英雄们，我很高兴欢迎你们参加 10 月 1 日至 3 日在上海世博展览馆举办的斯坦·李动漫宇宙展，很遗憾这次我不能前往和你们相聚，但我的精神、我的热情和我最好的祝福将与你们同在。Excelsior!”

这次缺席也成为了他后来离去的一次预兆，直到 11 月 12 日，人们还沉浸在“双十一”余波狂欢中时，这位给我们带来了无数欢乐和感动的老爷子永远地离开了，而我们也开始了和斯坦·李的告别，以及和一个时代的告别。

在当时，除了发布各式各样插画和纪念文章，在国内同期上映的《毒液》则是另一个抒发我们对斯坦·李缅怀之情的最佳场地。在影片中，斯坦·李于片尾姗姗来迟，对惆怅的艾迪说：“别放弃她，也别放弃你自己”（Don't give up on her……either of you）。纵然老人已逝，但是关爱依旧，让人泪目。相传在《惊奇队长》和《复仇者联盟 4》中，这位猝然长逝的老人已经完成了彩蛋的拍摄工作，不过那也将会是老爷子在真人出演彩蛋领域的绝唱，缔造了无数英雄梦的他和我们之间漫长的告别，也进入了倒计时。

不过在同月上映的《无敌破坏王 2》中，我们会惊喜地发现，在网络世界的迪斯尼乐园里，“虚拟”的斯坦·李和钢铁侠作为彩蛋出现在大家面前，但我们更相信这是一次“天启”：斯坦·李虽然已经离开人世，但是他会在网络世界中、在我们的记忆里，得到永生！



▲在好评如潮的动画电影《蜘蛛侠 平行宇宙》中，斯坦·李老爷子也以动画形象现身，或许这就是往后我们与他“再会”的主要方式。

秘密花园
漫威蜘蛛侠

文：稀饭　美编：雷普利

剧透警告

本次展示的概念原画当中包含对游戏伏笔的剧透，建议尚未通关《漫威蜘蛛侠》的读者略过本文。

WARNING!

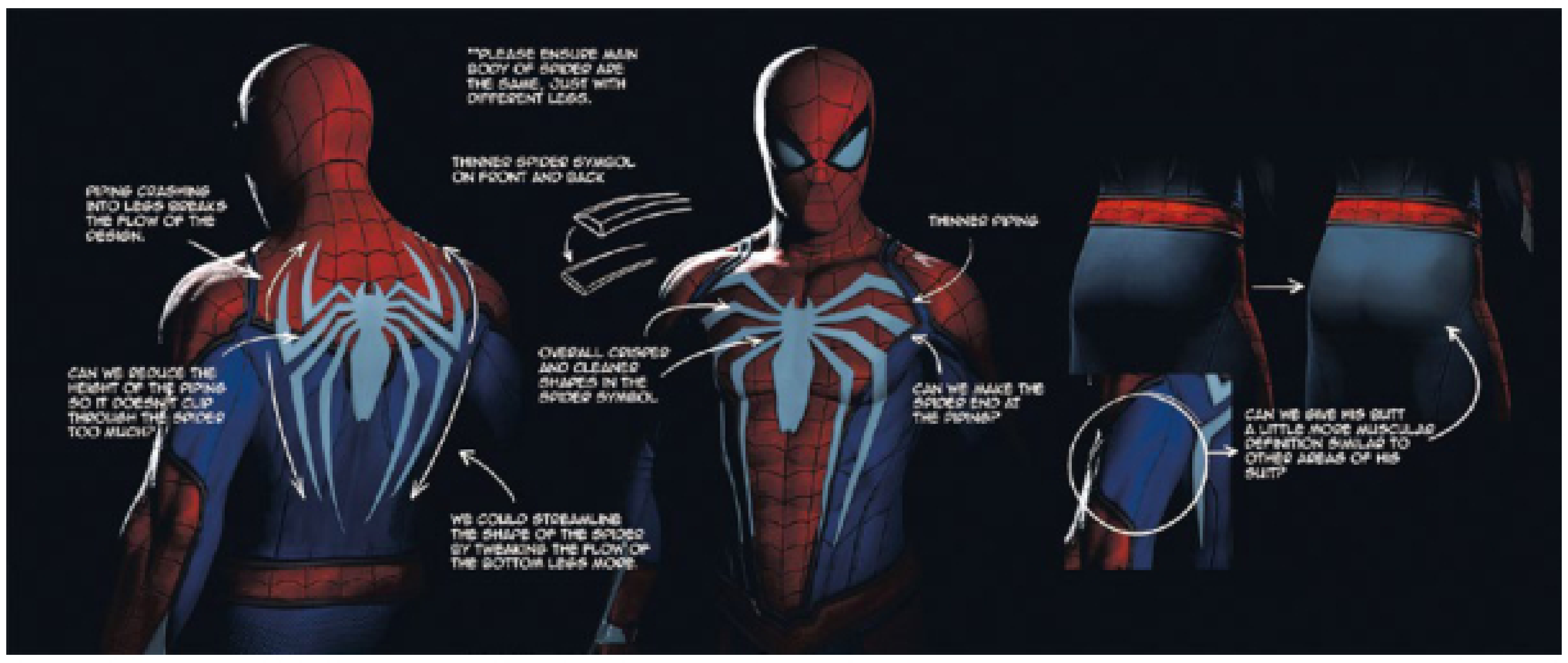
漫画作品改编成游戏，往往需要面对的最大问题就是画面风格上的转换，毕竟基于平面绘画创作的角色想要变成一个立体的3D建模，需要花上不少的功夫和研究时间。而概念原画师在这个时候就充当起了原作与美术人员之间的桥梁，把前者当中的元素转化成更容易被后者理解的图像，然后再让其得以在电视荧幕上变得栩栩如生。《漫威蜘蛛侠》的创造也离不开这个转化过程，在玩过游戏后，相信大家会对下面我们分享的这些概念原画所传达出的画面更有感触。

• 主题概念原画



▲这应该是最能够体现《漫威蜘蛛侠》主题的原画，远处是连续赶来的警车，前方逃窜的可能是劫匪的商务车，蜘蛛侠在屋檐边上观察，随时准备着戴上头套飞荡而下去行侠仗义。

• 人物概念原画



▲虽然彼得·帕克是蜘蛛侠的本体，但是他的超级英雄制服外观才是玩家最常接触到的，所以也是《漫威蜘蛛侠》中设计最用心的地方，这张非常后期的制服外观设定上还是有着一堆细节修改的建议，就是最能体现开发者们精益求精的追求的地方。

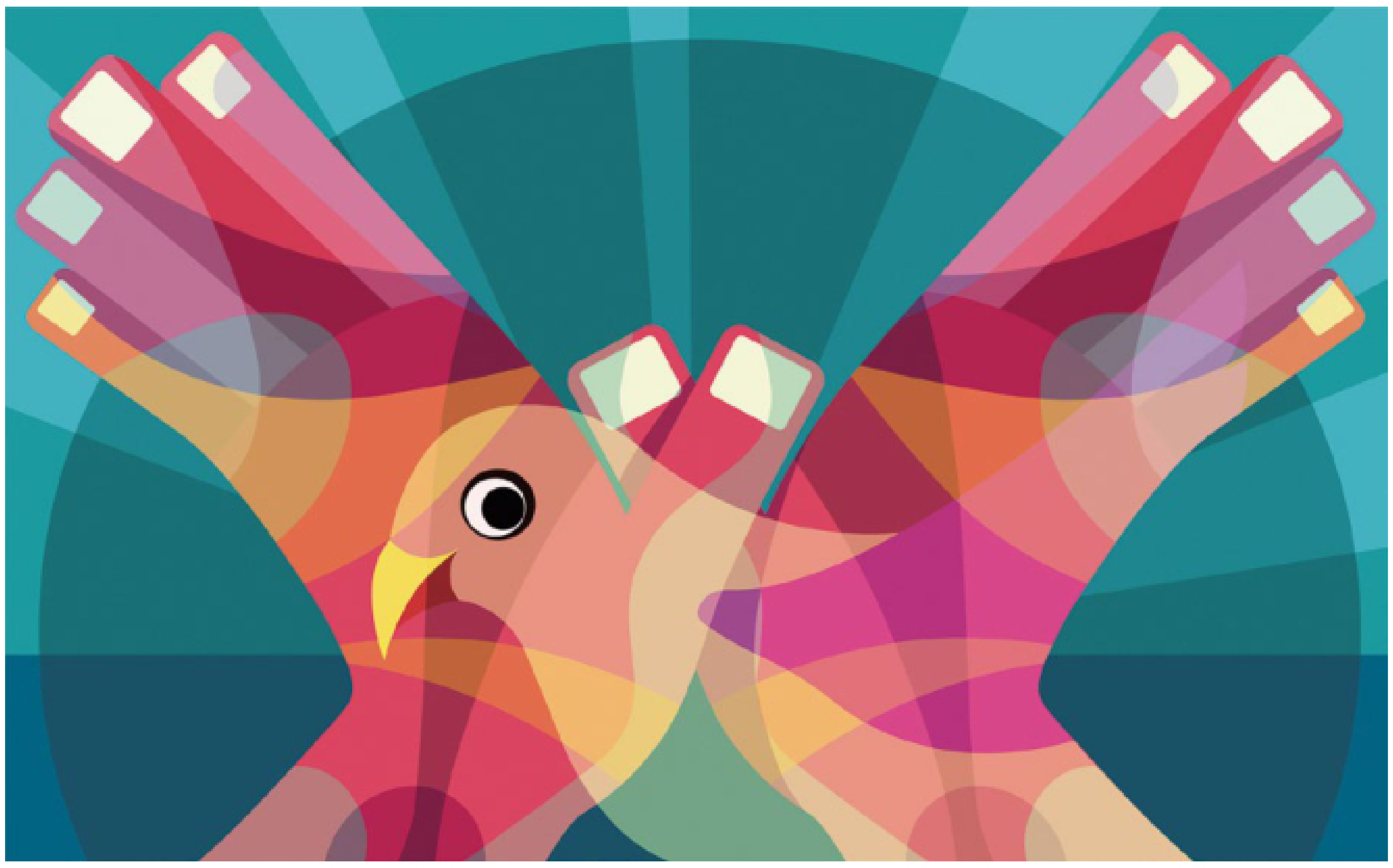


■一张非常早期的玛丽·简人物概念原画，可以看得出来，早期本作对于她的设定还是基本沿用了漫画当中的造型，一头披散的红色长发，带着点俏皮的雀斑，看起来像是个明星。但显然这个版本的她在故事当中能够有所表现的场合太少了，所以她最后被改成了我们在游戏中看到的那位勇敢的行动派女记者。

▼心魔帮成员的初期概念原画，造型上右边的两个常规帮派成员其实和游戏当中造型差不多，但是左边的壮汉成员在游戏当中的服装造型要更得体一些，面具也没有概念原画版本中那么卡通化。



• 艺术品原画







▲这三张艺术品原画都是作为游戏当中的装饰品画作而出现，各位忙于在纽约市当中摆荡飞跃的玩家们不知道是否对它们还有印象？其中锦鲤与女孩的那一幅画中，作为画面中心的女孩在外表上很容易让人想起黑猫的真实身分：费莉西亚·哈蒂。

• 战斗桥段原画



▲这张图画展现了蜘蛛侠在木筏监狱当中与囚犯们大战的场面，不过这里的战斗难度不高，只是在后面蜘蛛侠和电光人追逐战之前的开胃菜。



▲作为游戏当中最早期公布的概念原画，这副作品不但很好地展现出了游戏当中的蜘蛛侠大战负面先生的情节，而且是出自于本作的其中一位主要概念原画创作者之手，那就是来自瑞典的自由概念原画艺术家 Dennis Chan，后面我们还会展示很多本作当中由他负责的设定原画。



▲虽然原始概念图展现的情景和游戏中的有一定差异，但这张设定原画当中的基本场景结构和主题的确已经和游戏当中没有太大差别，都是蜘蛛侠惨遭六位反派围攻。



▲这个原画也是最早期被公布的概念原画之一，同样出自 Dennis Chan 之手，展现的是蜘蛛侠在开场时大战金并的场面，不过在场景描绘和金并使用的武器上都有一定的差异，甚至连金并的衣服颜色也不一致，可见画作本身应该也是出自游戏开发的早期。



▲同样是 Dennis Chan 的作品，描绘的是游戏最开场时，金并手下的雇佣兵用大型载货车强行冲破警察封锁线的场面。



▲另外一张出自 Dennis Chan 的早期战斗概念原画，描述的应该是蜘蛛侠在菲斯克大厦从下往上突破金并手下雇佣兵的阻拦时的场面，左下角还有两个刚被他救下来的警察。



▲这是游戏当中非常接近终章时的场面，Dennis Chan 笔下的章鱼博士触手不但充满了侵略感，画面的中心也恰到好处地点出了那瓶从蜘蛛侠手中掉出的病毒血清。

• 关键剧情原画



▲ Dennis Chan 也描绘了游戏当中最令人感到沉痛的一幕，在看到自己父亲受到表彰后没多久，就眼睁睁看着他为了拯救他人不幸牺牲，葬礼上的迈尔斯无比消沉，而在扮演超级英雄时能力强大的彼得，此时却显得有点无能为力。



▲尽管失去了父亲，也没有超能力，在挫折中重新站起来的迈尔斯还是决定用行动来证明自己的英雄气概，游戏中最振奋人心的一幕，同样早就被 Dennis Chan 用概念原画展现了出来。



▲章鱼博士开始向下方广场上一无所知的人群释放病毒，阴暗的色调和鲜红色的病毒形成了强烈的对比，很好地呈现出了这一幕场景的邪恶氛围。



■终章战斗前的其中一幕经典场面，诺曼·奥斯本被章鱼博士绑架，并且被触手悬挂在奥斯本大厦的标志之外，特别具有讽刺意义。

• 游戏场景原画





■ 这应该是本作由 Dennis Chan 创作的设定原图中最有趣的三张，因为它们描述了同一个场景在不同情境下的情况。第一张原画描绘的是正常的纽约，歌舞升平，人们来去匆匆。第二张原画描绘的是城市处于戒严状态的情况，仍然有一些路人在行走，但也有一些蒙面的暴徒正试图掠夺商店，然后被警察追捕。第三张原画则是游戏当中后期的城市情景，病毒的爆发让城市秩序彻底崩坏，街头空无一人，只有被引燃的建筑和警车在燃烧。





▲这张原画描绘的是彼得的廉价公寓，虽然里面没有后期游戏 CG 中加进去的大量彩蛋，但已经很忠实地呈现出了他那节奏凌乱的超级英雄生涯对日常生活的影响。



▲作为对比，迈尔斯的房间虽然也有点儿男孩子特有的凌乱感，但毕竟还有他妈妈在收拾，整体的整洁度上就比身为社会人的彼得强多了，房间墙壁上黏贴了大量犯罪事件的剪报，表明他已经开始在准备作为超级英雄的生涯了。







◀剧情中彼得偶然拜访过的 MJ 房子，和两位男士比起来，女孩子的居所整洁程度自然是要好太多了，最大的亮点是左边电视柜上的两个 PS4 手柄和几盒游戏。



▶最后一张概念原画大家可能会觉得既熟悉又陌生，这是早期的章鱼博士实验室设定，不过并没有最终用到游戏当中，所以里面既有一些玩家会在游戏当中看到的元素，但也有一些设定最终并没有采用。

MUSICS COLLECTION

《游戏·人》第六十四辑音乐收藏介绍



南方的冬天到了 12 月才切身地感受到北风吹拂的寒冷，大多数时候都是如火如荼地和自家游戏机过着快乐的小日子。年底对各大厂商来说是个发售游戏的好季节，进入游戏界的年底商战后诸多新作接二连三地发售，带来不少质量优秀的音乐曲目，毕竟优秀的音乐也是吸引玩家的一个人气增长关键点。

虾米音乐　网易云音乐

序号	曲目	出自	演唱者
01	stereo future	《噬神者3》主题曲	BiSH
02	四方八方肘铁炮	TV动画《忍者乱太郎》插曲	忍ジャーズ
03	can cry	《哭泣之星》主题曲	やなぎなぎ
04	Take Me Home, Country Roads	《辐射76》预告片插曲	David Meol
05	10ばんどうろ	《任天堂明星大乱斗3DS/Wii U》插曲	-
06	youthful beautiful	TV动画《SSSS 古立特》ED曲	内田真礼
07	See The Fire in Your Eyes	《荒野大救赎Ⅱ》插曲	-
08	How About A Round Of Gwent?	《巫师之昆特牌》主题曲	-
09	Thronebreaker (Main Theme)	《巫师之昆特牌 王权的陨落》主题曲	-
10	mama	个人迷你专辑《小夜すがら》收录曲	やなぎなぎ
11	约束の日	《绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆》主题曲	饭田舞
12	Black Bird	电影《深红累之渊》主题曲	Aimer
13	Wonder Woman's Wrath	电影《神奇女侠》BGM	Rupert Gregson-Williams
14	Arthur	电影《海王》BGM	Rupert Gregson-Williams
15	徒花ネクロマンシー	10月新番《佐贺偶像是传奇》片头曲	フランシュシュ
16	魔神の血を継く者	《八道旅人》最终BOSS战BGM	-
17	命の灯火	《任天堂明星大乱斗 特别版》主题曲	古贺英里奈

1 stereo future 《噬神者 3》主题曲

作曲：松隈ケンタ 作词：松隈ケンタ · JxSxK 演唱：BiSH

坏れそうに街が泣いてんだ
埃まみれの心情 消し去って
求めよう days by days 焦る

残酷な君の横颜
声では表せない chase by chase
Automation days by days

そこで何かを
心情
この手に托して chase to the chance
心脏
舍てられないもの

动き出す でもやり抜けるか

わからないから
痛み感じるままで

いつまで
约束されぬ彼方
别の表现を仆にくれよ
抜け出そう
走り续けなくちゃ

何も変わらなくたって
爱を证明しよう
まだ见ぬ光たち、その梦の先まで
わからないものでも

坏れてく元に戻らない
钢の心脏を仆に chase by chase
Automation days by days

そこで何かを
心情
この手に托して chase to the chance
心脏
舍てられないもの

动き出す でもやり抜けるか
わからないから
痛み感じるままで

いつまで
约束されぬ彼方
别の表现を仆にくれよ
抜け出そう
走り续けなくちゃ
何も変わらなくたって
爱を证明しよう
まだ见ぬ光たち、その梦の先まで
わからないものでも

いつまで
约束されぬ彼方
别の表现を仆にくれよ
抜け出そう
走り续けなくちゃ
何も変わらなくたって
爱を证明しよう
まだ见ぬ光たち、その梦の先まで
わからないものでも

城市像是要崩坏一样哭泣
消除掉 沾满尘埃的心情
渴求着 days by days 焦虑着

你的侧脸如此残酷
用声音无法表达 chase by chase
Automation days by days

在那里把什么
心情
托付到这双手上 chase to the chance
心脏
无法舍弃的东西

开始行动 但是终究不知道
能够跨越而过吗
就这么拥抱着疼痛

待到何时
在无法立下约定的彼方
以别的形式给我吧
跨越而过
必须一直奔跑
就算什么也无法改变
也要证明爱情
尚未能见到的光辉们，通往那个梦的前方
哪怕一无所知

损坏到无法复原
把钢铁的心脏给予我 chase by chase
Automation days by days

在那里把什么
心情
托付到这双手上 chase to the chance
心脏
无法舍弃的东西

开始行动 但是终究不知道
能够跨越而过吗
就这么拥抱着疼痛

待到何时
在无法立下约定的彼方
以别的形式给我吧
跨越而过
必须一直奔跑
就算什么也无法改变
也要证明爱情
尚未能见到的光辉们，通往那个梦的前方
哪怕一无所知

待到何时
在无法立下约定的彼方
以别的形式给我吧
跨越而过
必须一直奔跑
就算什么也无法改变
也要证明爱情
尚未能见到的光辉们，通往那个梦的前方
哪怕一无所知





推荐

以“不演奏乐器的朋克乐队”为主旨的少女乐团BiSH为“《噬神者》系列”最新正统作献上的主题曲，略带活力的歌声在《噬神者》历代作的主题曲里也是十分少有，配合ufotable制作的精美动画也别具一番风味。在OP公布时不少人对这首曲子作为《噬神者3》的主题曲感到不理解，不过久而久之也能从中听出一些不一样的味道来。

2 四方八方肘铁炮 TV动画《忍者乱太郎》插曲

作曲：马飼野康二　　作词：尼子骚兵卫　　演唱：忍ジャーズ（船木真弓）

月は沈んで 星影もなし
暗が迫れば おいらの世界
走れ 走れ 飞べ 飞べ 音もなく

四方 六方 八方 手里剑
四方 六方 八方 やぶれ
冗谈まじりで wink投げたら
击ち返されたよ 肘铁炮!

声も届かず 姿も见えぬ
岚の中は おいらの世界
伏せろ 伏せろ 散れ 散れ 风のように

四方 六方 八方 手里剑
四方 六方 八方 やぶれ
冗谈ぬきで wink投げたら
击ち返されたよ 种子岛!

四方 六方 八方 手里剑
四方 六方 八方 やぶれ
冗谈まじりで wink投げたら
击ち返されたよ 肘铁炮!

月光沉没 没有星影
只要黑夜降临 那就是我们的世界
跑吧 跑吧 飞吧 飞吧 没有任何声响

四方 六方 八方 手里剑
朝着四面六向八方飞出去
混杂着玩笑投去一个颜色
就被回了一记 狠狠的肘击!

声音无法传出 看不到身影
风暴之中 那就是我们的世界
趴下 趴下 散开 散开 像疾风一般

四方 六方 八方 手里剑
朝着四面六向八方飞出去
混杂着玩笑投去一个颜色
就火绳枪 狠狠地被回了一击!

四方 六方 八方 手里剑
朝着四面六向八方飞出去
混杂着玩笑投去一个颜色
就被回了一记 狠狠的肘击!




推荐

《四方八方肘铁炮》的历史和连载了26年的《忍者乱太郎》动画历史一样长，这首插曲是由漫画原作者尼子骚兵卫亲自作词的歌曲，其变奏还被收录到了日本运动会曲目CD中。这首插曲首次登场是在第1季第1集开头，主角乱太郎踏上前往忍术学园的过程中使用的，动画里的部分经典配乐也是以这首歌来进行变奏，包括主角三人组在内的很多角色都在动画里唱过这首歌，而这首歌本身却是不怎么出现。最近一次是在第25季第1集用来和第1季相呼应而使用，此前也就在第24季登场过一次。

3 can cry 《哭泣之星》主题曲

作曲：やなぎ なぎ　　作词：やなぎ なぎ
演唱：やなぎ なぎ

记忆の渊に
ささくれだつ感情のエラー
塞き止められた
あふれそうな想いは

喜びに流して
户惑いに咽って
哀しみに瞑って
愉しさに委ねて

正直に应えて
理论なんて舍てて
空っぽにしちゃって
意地っ张りはもう终わらせて

can cry
その泪に艳や温度が无くても
can cry
ずっと谁かの心に突き立って离れない

痛みが頬を抚でる

记忆の渊に
ささくれだつ感情のエラー—
塞き止められた想いを解放して
ゼロから未来探すよ

can cry
どんな言叶よりも早く届くアンサー—
can cry
きっと息をするのと同じ位 当たり前に
can cry
なんて美しい世界の理なんだろう
can cry
その泪 まるでクリスタルの様だね
光が頬を照らす

在记忆的深渊里
那如梗在怀的情感错误
将满溢的记忆
一一堵住

让喜悦流淌
让困惑消散
让哀伤远离
让愉悦回归

认真地回应
把数字放在一边
变得空虚
不再执拗

can cry
即使泪水失去了色彩
cancry
会一直流淌在某人的心中
疼痛从脸颊流过

在记忆的深渊里
那如梗在怀的情感错误
将被记忆中的堵塞消除
从零开始探寻未来

can cry
是比任何话语都还要快的回答
can cry
这是和呼吸一样的自然之理
can cry
这是多么美丽的世间至理啊
can cry
这眼泪就像水晶一样
照在脸颊上熠熠生辉



这首歌由同人歌手やなぎなぎ创作，收录在她最新的专辑《未明の君と薄明の魔法》中，同时也是Fury社发行的新作《哭泣之星》的主题曲。《哭泣之星》由前Key社脚本家久弥直树亲自操刀，整部作品围绕“少女的泪水”为主题讲述了一个令人潸然泪下的故事。《can cry》的曲风空灵，歌词以“泪水”为主题，基调悲伤但却不阴郁，通过やなぎなぎ极富变化的嗓音唱出来后，让听者仿佛看到了一个五彩斑斓的梦幻世界，十分符合游戏中的幻想世界“边狱”的氛围。



4 Take Me Home, Country Roads

《辐射 76》预告片插曲

编曲：David Meol 作词：John Denver
演唱：David Meol



Almost heaven, West Virginia
Blue Ridge Mountain, Shenandoah River
Life is old there,Older than the trees
Younger than the mountains,Growing like a breeze

Country roads, take me home
To the place I belong
West Virginia, Mountain Mama
Take me home, country roads

All my memories gather round her

Miner's Lady stranger to blue water
Dark and dusty painted on the sky
Misty taste of moonshine,Tear drops in my eyes

Country roads, take me home
To the place I belong
West Virginia, Mountain Mama
Take me home, country roads

I hear her voice in the morning hours,She calls me
The radio reminds me of my home far away
And driving down the road
I'll get a feeling,That I should have been home,Yesterday, yesterday

Country roads, take me home
To the place I belong
West Virginia, Mountain Mama
Take me home, country roads

Country roads, take me home
To the place I belong
West Virginia, Mountain Mama
Take me home, country roads
Take me home, country roads
Take me home, country roads

真是天堂，西弗吉尼亚
蓝岭山脉，仙纳度河
这里的生命，远比树木要更加古老
却比群山年轻，如风一样自由生长

乡村路，带我回家
带我落叶归根
西弗吉尼亚，山峦妈妈
乡村路，带我回家

我所有的记忆，都与她有关
那是矿工的妻子，没有见过大海的女人
烟雾和灰尘，笼罩着天空
朦胧的月光，湿润了我的眼眶

乡村路，带我回家
到我生长的地方
西弗吉尼亚，山峦妈妈
乡村路，带我回家

清晨时分我听见了她的呼唤
电台也提醒着我那远方的家乡
驱车沿路而下时
我知道本应昨天就该回家，昨天就回家

乡村路，带我回家
带我落叶归根
西弗吉尼亚，山峦妈妈
乡村路，带我回家

乡村路，带我回家
带我落叶归根
西弗吉尼亚，山峦妈妈
乡村路，带我回家
乡村路，带我回家
乡村路，带我回家



《Take Me Home, Country Roads》是美国著名乡村歌手约翰·丹佛的成名作，歌曲以欢快的旋律以及动人的曲调描绘出了美国东部西弗吉尼亚的风光。这首歌曾在全球范围内被广泛改编，包括吉卜力出品的动画《侧耳倾听》。在今年E3前夕，B社在最新作品《辐射76》的预告片中首次使用了这首歌曲作为配乐，欢快气氛配上废土画面，和“《辐射》系列”给人的印象十分搭调，尤其是歌词中带着那分对故乡的缅怀更是让不少老玩家怀念起游戏中核爆以前，进入黄金时代的人类文明的繁华盛景。

5 10 ばんどうろ

《任天堂明星大乱斗 3DS/Wii U》插曲

作曲：下村阳子





喜迎《宝可梦》与《大乱斗》发售向大家推荐一首与两者都有关的一首曲子，《10ばんどうろ》最早是《精灵宝可梦 黑/白》的BGM，而这首曲子由下村阳子亲自操刀重编加入了《任天堂明星大乱斗3DS/Wii U》中，该版本在原版的基础上加快了节奏并增加了小提琴与钢琴的演奏，配合悠扬的手风琴让人想起了宝可梦剧场版《水都的守护神》取景地威尼斯的一丝异国情调。在游戏中播放该曲时主人公已临近精灵联盟宿命的，旅途已经接近尾声对决已然来到面前，这时悠扬的手风琴奏响了回忆的味道，路途中的喜悦与无奈一个个浮现在眼前，小提琴的高音则指引着这份回忆化作了前进的决心，向前无法回头的联盟，但主人公坚决地叩响了它的大门。

6 youthful beautiful

TV 动画《SSSS 古立特》ED 曲

作曲：RIRIKO　作词：RIRIKO　演唱：内田真礼

崩れてしまいそう
見つめる景色　空の青さも全部

汗ばむ季節の　虚無感の答え
誰も知らないんだな

思い出せなくってもきっと僕らの出会いは
-Youthful-
どこかで何かでつながれていた
-Connected-

明日明後日　その先だって隣で

君が待っていてもいなくても　走るよ
このまま足を動かせば　光になる

すぐに消えそうな一瞬はこんなにも
美しかったか　愛せていたか
心の穴を満たして

離れるくらいなら
出会わなければ…　そこまで大人じゃない

真っ直ぐな言葉を吐き出せるほど
子供でもないんだよ

もがいては叫んではそっとこの手を伸ばした
-You said-
ある時誰かに触れた気がした
-Don't cry-

君だったんだ...やっとわかった　行かなきゃ

触れた僕の手と涙に　例えば
見て見ぬフリも出来ただろう　それだってのに

君につながれた一瞬はこんなにも
思い出せるよ　何があっても
「大丈夫」だと思えた

明日明後日　その先だって
追い続けた君は僕の光だった
少しずつだけど向かっている大丈夫
無機質の中でも確かに　息をしてる

伸ばす手の先の一瞬を感じたら
そこにいるんだろう？探してたんだよ
心の花を咲かせて　いま...

-Youthful Connected-

一切似乎都在崩塌
不管是见惯了的景色还是那湛蓝的天空

冒汗季节的虚无答案
大概没人知道吧

即使回想不起来我们的相遇也已注定
-青春-
在某地方因某事紧紧相连
-联结-

明天后天，甚至在未来我也会在你身旁

无论你是不是在等待，我也会始终奔跑
就像如果这样前进，就会化身为光

那转瞬即逝的瞬间
是否也会如此美丽，如此惹人怜爱
填满心中的空虚

如果要分开的话
如果当初没有相遇......我也不会那么成熟

也不会像小孩子那样
坦率地说出心里话

挣扎着，呼喊着，轻轻地伸出了手
-你说-
感觉有时也有想让人触碰的时候
-不要哭泣-

原来是你啊......终于知道了，非前进不可了

被触碰的手和眼泪
本来明明可以装作没看见的

但和你接触的一瞬间是那么的令人怀念
所以即使发生了什么
我想大概也是“没关系的”

明天后天，甚至在未来
也会追逐作为我光芒的你

没关系的，至少在一点点靠近你
在无机质中确实呼吸着

如果能在伸出手前的一瞬间感觉到的话
你就在那里吧？已经寻找你很久了
此刻让心中的花绽放......

-青春在此联结-

沐枫 推荐

“说好的一起看古立特，你们现在却在抢老婆”是看完《SSSS 古立特》的真实写照。不得不说本作明明是一部“特摄动画”，但因为出色的人物描绘在特摄以外的点抓住了观众的心。其中较为出彩的就是茜和六花，作为“反派”的茜一直到动画后期才能渐渐了解到她的内心，或许这首《youthful beautiful》歌词描绘的就是她和六花的关系。节奏明快的这首歌更像是某种期许，给人一种因为深深的陷入了孤独才想卸下包袱大声歌唱将一切传达的感觉，即使声嘶力竭也想用颤抖的手留住这份珍贵的友情，在双手触碰的那一刻起所有的猜忌与烦恼都化为云烟，内心虚无的大洞被温暖填满，哪怕这一切即使只是一个温柔的梦也好......



7 See The Fire in Your Eyes

《荒野大救赎II》插曲

作曲：Rhiannon Giddens 作词：不明
演唱：不明

The day is done, time has come
You battled hard, the war is won
You did your worst, you tried your best
Now it's time to rest
Now it's time to rest

See the fire in your eyes
See the fire in your eyes
See the fire in your eyes
See the fire in your eyes

时光已消逝，终末时刻临
你披荆斩棘，终旗开得胜
用尽千百计，全心意付出
放心安息吧
尽情安息吧

你那眼中的光芒啊
你那眼中的光芒啊
你那眼中的光芒啊
你那眼中的光芒啊



2018年下半年最火的游戏当属R星N年磨一剑的《荒野大救赎Ⅱ》，在亚瑟不平凡的人生打动无数玩家的同时，而游戏中出现的多首插曲也被迅速传唱开来。这里我们推荐的《See The Fire in Your Eyes》，在游戏中最早出现于第1章结束时范德林德帮搬家到马掌望台时。这首歌大部分时间都是女声吟唱，似乎暗示了亚瑟及其同伙的命运。由于游戏的OST还未正式发售，歌曲的相关信息目前不得而知，甚至连歌曲的名字都没有确定。但这并不妨碍我们先听为快。

8 How About A Round Of Gwent? 《巫师之昆特牌》主题曲

作曲：Mikolai Stroinski

9 Thronebreaker (Main Theme) 《巫师之昆特牌 王权的陨落》主题曲

作曲：Marcin Przyby owicz







严格来说，本期推荐的两首BGM算是一新一旧，前面那首“来一篇昆特牌？”（笑）是出自2016年时就开始了公测的《巫师之昆特牌》的开场曲，玩家们可以在游戏的主界面里听到，不过这款作品正式在家用机上发售则是12月4日了，所以稀饭我也厚着脸皮将其当成是新作推荐一下。而后者则是与《巫师之昆特牌》一起上市的单机模式《王权的陨落》，和前者不一样，后者算是真正意义上第一次和玩家们见面，其主题曲也并非是对本体的重复利用，CDPR为其重新录制了大量的原创BGM，让这个基于卡牌游戏机制而开发的角色扮演模式能够给玩家们带来全方位的新体验。

说回歌曲本身吧，有玩过《巫师3 狂猎》的玩家应该都对其优秀的配乐水平印象深刻，里面除了少不了好几位波兰传统乐器演奏者和民谣演唱者的功劳，作曲家也是居功至伟，而无论是节奏感强烈，给人“山雨欲来牌局开罗”感觉的《How About A Round Of Gwent?》，还是大气磅礴又悠扬的《Thronebreaker (Main Theme)》，都是由来自《巫师3 狂猎》的作曲家操刀打造，前者出自于活跃在波兰地区娱乐配乐领域的Mikolai Stroinski，后者则是自《巫师2 王国刺客》开始便为系列作品编曲的Marcin Przyby owicz谱写的又一首杰作，他们甚至保留了一些来自于《巫师3 狂猎》的元素，例如那高昂的女声呼喊调，以及传统乐器带来的独特音调等等，足以把大家瞬间拉回到北方领域的这片充满了血与火、国王与阴谋、女巫和魔法还有无数怪物和那位传奇猎魔人的土地之上。

10 mama 个人迷你专辑《小夜すがら》收录曲

作曲：やなぎなぎ　作词：やなぎなぎ　演唱：やなぎなぎ

幼いころ知らなかった（气持ち）
奥の奥に潜む痛み
（ちくり）渦巻いて胸を裂くの
（早く）靴を履いて 行かなくっちゃ
コトリ 滑り落ちたリンゴを
あなたもおひとついかが?
禁じられては破りたくなる
甘いトラップに躓きたいの
ママは「まだ早すぎる!」って言うけれど

私 もう難しい魔法も覚えたの
さあ 0を1に変えて见せようか?
简单よこんなの
空のグラスには砂糖水を溢れさせて（すべて もう 思うがまま）
困り顔のあなたに届けましょ

きっとママもその昔
（それは）それはキュ-トなスペルで
（パパを）たくさん困らせたでしょ

（だから）私も受け継いでるの
小鸟からはさえずりを
ママのお道具からリップをちょっと拜借
心配いらない おまけ付きで返してあげる

ねえ あなたの梦食べてあげようか?
要らないものだらけ
私以外は そうね みんな要らないかもね

（「どうぞお气に召すまま」）
困り颜のあなたが大好きよ
ん- ママの小言 嫌いじゃないのよ
だけどそれ以上に
生きてみたいだけ（もっと）
私の魔法にかけられて（我尽なまま）
四六时中あなたは梦の中
0を1に変えて见せようか

あなたのこと変えて见せようか
0を1に変えて见せようか
あなたのこと変えて见せるわ

儿时所不能理解的（感情）
在深处隐隐作痛
（针扎似的痛）如旋涡般撕裂着胸口
（赶紧）穿上鞋子 要快点行动了
苹果从小鸟处滑落
你也要来一个吗?
打破了禁忌
跌入了甜美的陷阱
虽然妈妈说：“还太早了！”
但我已经学会了更深奥的魔法
要见识下0变成1的样子吗
这种事情非常简单哟
空的玻璃杯内突然装满了砂糖水（一切都如所想一般）
你渐渐露出了困惑的表情

妈妈曾经也是如此吧
（用着那）用着那可爱的咒语
（给爸爸）带来各种麻烦
（所以）我也继承了这一点
从小鸟的鸣啭那
从妈妈的道具中借走了唇膏
别担心 之后会附带赠品还回去的

我说 可以把你的梦吃掉吗?
反正也是你不需要的东西
除了我之外 没错 这是大家都不需要的东西吧（请随意享用）
最喜欢一脸困惑的你了
嗯 也不讨厌妈妈的牢骚就是
但也到此为止
只想就这样活着（更多）
在我的魔法的加持下（放肆地）
无时无刻你都在梦中
让你见识下0变成1的样子

让我来改变你吧
让你见识下0变成1的样子
让我来改变你



这首歌来自今年10月末M3上所发售的やなぎなぎ个人迷你专辑——《小夜すがら》。该专辑包含本曲在内总共有5首歌，而这5首歌的作词、作曲以及演唱皆由やなぎなぎ一人完成。整张专辑以她本人如梦似幻般的嗓音为卖点，极具个性地诠释了“不眠之夜”这个主题。借用著名导演新海诚的一句话：在言语中注入所有的感情，やなぎなぎ的声音就是魔法（注：虽然讲的并不是本专辑）。说个题外话，其实やなぎなぎ在早几年曾来过中国进行寻回演唱，只可惜笔者当时有要事不得不前往外地一趟，缺席了实在可惜。希望有朝一日能再来这边进行活动，圆了我这个遗憾。



11 约束の日

《绝体绝命都市 4 PLUS 夏日回忆》主题曲

作曲：东大黑、海老原博 作词：饭田舞
演唱：饭田舞

海が见たいなんて 珍しいこと言うから
あの日に限って 雨が降ったんだ
指切りした约束 まだいくつもあるのに
こんな日が来ることを 君は知っていたの?

ここにいるよ 今君はどこにいるの?
向かいのホ-ム 君の姿 探してる
いつかまた会える日が 来るのならその日まで
ずっと ずっと

ここにいるよ 今君はどこにいるの?
闻こえてきそう 仆の名前 呼ぶ声
いつかまた会える日が 来ることを愿ってる
ずっと ずっと

ここにいるよ まだ仆は待っている
鸣るはずのない 君からの电话のベル
もう二度と 会えないかもしれない
君のこと想っているよ

夕日に照らされてる 手を系いで步いた道
途切れた足迹 并ぶ二人の影

很稀有的说出了 想要去看看海
但那一天却偏偏下了雨
我们拉过钩做的约定还有好几个没有完成
你知道终有一天会迎来这样的日子吗?

我就在这里啊 你又在何方呢?
在对面的站台上搜寻着你的身影
我会一直等待着你相见的那一天
一直 一直

我就在这里啊 你又在何方呢?
仿佛能听到你在呼喊着我的名字
在心中不断祈祷未来与你相见的那一天的到来
一直 一直

我就在这里啊 我仍然在等你
来自你的电话铃声已不会再响起
或许我们已无法再相见
但我一直在想你

夕阳映照着我们携手走过的道路
足迹断断续续 两人的影子紧紧地排列在一起



虽然是个新发售游戏的主题曲，但这首歌本身可是一首不折不扣的老歌了，在《绝体绝命都市4》还是个PS3游戏时便已出现在了宣传片上。而在2016年披露的新宣传片上大家惊喜地发现，由系列钦定歌手饭田舞所演唱的这首歌曲得到了保留，同年本曲正式得到发行，实在是不易。歌词中描述了“因某事”而导致了二人无法相见，其中一人在多年之后仍在等待另一人的归来，只可惜那一天迟迟未到。结合游戏内容不难想象，拆散了两人的不是其他东西正是我们在游戏中体验的灾害，在天灾的无情摧毁下人类不堪一击。虽然有点老调重弹，但还请珍惜身边的每一个人。



12 Black Bird 电影《深红累之渊》主题曲

作词：aimerrhythm　作曲：飞内将大　演唱：Aimer

小さな顷の小さな愿いは
谁のためにどんどん大きくなった?
Everyone never knows
重ね续け过ぎた嘘に
No one finds me
分からなくなるよ

Black Bird
すぐに堕ちていきそうだ
まるで一人のステ―ジ
まっ暗暗で声を枯らすよ
I cry
きっと空の飞び方なんて
谁も教えてくれなかったよ
まっさかさまに海の底へ
I fall
爱されるような
谁かになりたかっただけ

あなたの瞳なら
歪んだ世界の何もかもが
どんなに奇丽だろう
いつか叶うと探し续けてきた朝に
No one finds me
户惑いながら

Black Bird
ふいに消えていきそうだ
急に光りだす景色
真っ赤な太阳羽を溶かすの?
I fly?
こんな声の鸣き声なんて
谁も气づいてくれなかったよ
まっくろこげに身を焦がして
爱を抱きしめるような
あなたになりたかっただけ

すぐに堕ちていきそうだ
ふいに消えていきそうで
まっ暗暗で声を枯らすよ
I cry
ずっと空の飞び方なんて
谁も教えてくれなかったよ
まっさかさまに幻の渊へ
I fall
爱されるような
谁かになりたかっただけ

小时候的那个小小心愿
因为谁而逐渐膨胀
无人知晓
在重叠着的谎言之中
没人会来找我
令我走上了错误的方向

宛如黑鸟
马上就要坠落
就像只剩下我的舞台
在黑暗中逐渐枯竭的呐喊
嘶声哭泣
在天空飞行的方法
谁都不曾告诉我
直奔海底
我在坠落
想被爱护
无论是谁都可以

在你的视线中
扭曲世界中的一切一切
到底会有多么璀璨绚丽
每个清晨都在不断寻找愿望成真的方法
没人会来找我
依然在困惑

宛如黑鸟
忽然便会消失无踪
不经意间成为耀眼的风景
这羽毛能否融化那鲜红的太阳?
我想飞翔
这喉咙会发出怎样的声音
反正也无人在意
只能让身体被灼烧殆尽
想拥抱着爱意
成为和你一样的人

仿佛下一秒便会坠落
忽然便会消失无踪
在黑暗中逐渐枯竭的呐喊
嘶声哭泣
在天空飞行的方法
谁都不曾告诉我
陷入虚幻的深渊之中
我在坠落
想被爱护
无论是谁都可以



《深红累之渊》是日本漫画家松浦达磨创作的一本奇幻暗黑系漫画，讲述了丑小鸭一样的女主人公，在得到身为知名女星的母亲的魔法口红后，靠着精湛的演技一步步成为知名演员的故事。然而，魔法的背后必定要付出沉重的代价。而这部漫画真人电影主题曲《Black Bird》正点名了这个故事中女主的心声，被包含力量却又沙哑的Aimer的声线完美演绎，这种颓废却又包含希望的旋律，故事、歌曲与歌者，三者完美契合，缺一不可。

13 Wonder Woman's Wrath

电影《神奇女侠》BGM

作曲：Rupert Gregson-Williams

14 Arthur

电影《海王》BGM

作曲：Rupert Gregson-Williams



作为美式超级英雄漫画的两位巨头之一，DC一直想效仿漫威创造出一个属于他们的电影宇宙，然而由于各种原因，这个宇宙的构建一直不算顺利。庆幸的是，这个系列在近两年推出了两部非常成功的电影：2017年的《神奇女侠》以及2018年的《海王》。在蝙蝠侠和超人个人电影迟迟不见踪影的今天，其他两位正义联盟成员电影的成功无疑开了一个好头。除了出色的视觉效果以外，这两部电影的成功离不开音乐。而这两部电影的音乐都是同一个人负责，来自英国的Rupert Gregson-Williams（鲁珀特·葛瑞森-威廉斯）。

除了负责电影的全部配乐以外，Rupert Gregson-Williams还成功地为两位超级英雄量身订造了其专属的个人配乐。这两段配乐的风格和特点都非常类似：绝大部分时候开头节奏都是相对平缓的，然后会随着电影画面和情节的需要来改变节奏。“Wonder Woman's Wrath”是《神奇女侠》中戴安娜的战斗音乐，为《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》中神奇女侠登场的配乐“Is She With You?”的混音版，后者出自作曲大师Hans Zimmer（汉斯·季默）之手。而完全原创的“Arthur”则更有鲁珀特的个人特色，开头节奏平缓，在主旋律结束后立即就是快节奏的电子乐，给听众展示海王的成长历程和亚特兰蒂斯的美丽风光，到最后再次回归主旋律，暗示着“海王”的诞生。





15 徒花ネクロマンシー（徒花招魂术）

10 月新番《佐贺偶像是传奇》片头曲

作词：古屋真 作曲：加藤裕介

演唱：フランシュシュ

谁が吊う 死地は彼方
静寂しじまを破り 芽吹いた梦を
誓え 穿て
立下誓言 奋勇前进
重なる 尸 高みへ 届くまで
念れ 徒花 朽ち果てても进め
夺わせはしない 尊严の愚弄に
饥饿を解き放て
枯れても走ることを命と呼べ
空に叫ぶ 脱·生存の定义
骨を斩らせて 暗を断て
云间に光る 篡夺の胜机
觉悟を 宿命さだめに突きつけて
天下に狂い笑く サガ SAGA

伤ひとつ无い 手など愚か
意思も自由も その身を投げて
守れ 退くな
泪も 血も无い 神话を 筑くまで
燃えろ 修罗花しゅらばな
鼓动亡き世界で
摄理に抗い 天命も无礼に
腐锁くさり 切り拔けて
心を无くすことが死おわりと知れ
极めど儚い 偶像の宠儿
目には目を剥き 牙を剥け
いつか谁もが 散华する舍て石
辉け 刹那无限の火花
乱世に迸る サガ SAGA

何が神の冒渎か
裁きなどさせない
高らかに打ち鸣らせ
呼吸よりも生きた证
念れ 徒花 朽ち果てても进め
夺わせはしない 尊严の愚弄に
饥饿を解き放て
枯れても走ることを命と呼べ
空に叫ぶ 脱·生存の定义
骨を斩らせて 暗を断て
云间に光る 篡夺の胜机
觉悟を 宿命さだめに突きつけて
荒野を驱ける 乱世に挑む
天下に狂い笑く サガ SAGA

是谁在吊唁 葬身之地是彼岸
打破寂静 梦想的萌芽
直至尸骸重重的高处
喝彩吧 徒有其表之花 即使粉身碎骨也要前进
任何人都不能夺去我们的尊严
解放饥饿
我们把即使枯萎也要奔跑这件事称为生命
向天空大喊 背离生存的定义
杀身成仁 斩断黑暗
从云中透出光芒 这便是篡夺的胜机
心怀觉悟 冲向宿命
在天下绽放 佐贺 SAGA

不要妄想毫发无损
奉上意志与自由 以及自身
坚守阵地 决不后退
直至铸成无血无泪的神话
燃烧吧 修罗之花
在脉搏已经消亡的世界中
向天理和命运发起无礼的抗争
砍断身上的腐朽锁链
我们知道失去心灵这件事就意味着死亡与结束
无比梦幻 偶像的宠儿
睁大双眼 露出獠牙
在任何时候不管是谁成为了消逝的弃子
那也一定会是散发光芒 刹那无限的火花
在乱世迸发 佐贺 SAGA

管他什么冒渎神灵
也不会遭到审判
希望在心中鸣叫
比起呼吸 我们更想要的是生存过的证明
喝彩吧 徒有其表之花 即使粉身碎骨也要前进
任何人都不能夺去我们的尊严
解放饥饿
我们把即使枯萎也要奔跑这件事称为生命
向天空大喊 背离生存的定义
杀身成仁 斩断黑暗
从云中透出光芒 这便是篡夺的胜机
心怀觉悟 冲向宿命
荒野驱驰 挑战乱世
在天下绽放 佐贺 SAGA


推荐

由MAPPA、Avex Pictures、Cygames合力制作的原创动画《佐贺偶像是传奇》成为了10月新番中的一匹黑马，同时这部动画还受佐贺市地方政府支持，成为了佐贺地方文化的宣传片。偶像+僵尸这两个看似风马牛不相及的元素在这部动画中神奇地结合在了一起，初看PV还以为是部恐怖的末日生存动画，没想到却是一部疯狂的搞笑片。这首《徒花ネクロマンシー》（徒花招魂术）的歌唱者正是本片的主人公们（声优）组成的偶像团队，这首歌以极具气势的歌词，配合爆炸般热血的配乐，充分调动起了观众的情绪。“徒花”一词为徒有其表，无法结果之花，暗喻招魂术也无法真正将主人公等人复活，只能成为徒有其表的僵尸，但正因为死过一次，每一个人才更清楚生命的意义，因此才要把握住当下的机会，用尽全身的力气去绽放与燃烧（成为偶像），对于看过本片的观众来说，相比会对歌词有更深的理解。



16 魔神の血を継く者

《八道旅人》最终 BOSS 战 BGM

作曲：西木康智


推荐

《八道旅人》是2018年最受关注的JRPG作品之一，这款由《勇气默示录》制作组主导开发的游戏，用虚幻引擎打造的游戏画面和传统像素风格的人物相结合，带来了别具一格的观感，而八位风格迥异的主角加上戏剧氛围浓厚的四幕主线设计、丰富多彩的职业和技能以及海量的支线要素，也足以让每一位RPG爱好者满足。《八道旅人》在年末的TGA2018大奖中获得了最佳角色扮演游戏、最佳艺术指导和最佳音乐的提名。既然能够获得最佳音乐提名，想必《八道旅人》自有其特色，作为一款各方面都充满复古元素的RPG，《八道旅人》的音乐也偏重于16位主机时代的电子乐风格，而最终BOSS战BGM“魔神の血を継く者”便是代表之一。这首BGM全程曲调都非常激昂，对于历经艰险来到此处的玩家来说，想必一定会感受到热血沸腾，而BGM中还穿插着人声的咏叹调，更为这场最终BOSS战增添了浓厚的史诗气息。无论是对于本作的玩家，还是喜爱电子乐风格配乐的游戏音乐爱好者，《八道旅人》中的每一首BGM都是值得推荐的诚意之作。

17 命の灯火

《任天堂明星大乱斗 特别版》主题曲

作曲：坂本英城 作词：樱井政博 演唱：古贺英里奈

とりどりの色たちがつむぐ
炎の螺旋
果てしなく続いてく
はるかから受け継いだ光

空が落ちたあの日
目にしたのは
朽ちる明星か
尽きない宵暗か
永远に续くような
しじまの中
无数の魂が
ほのかな鼓动を打つ
命の灯火
全ての人たち
吹き抜けてゆく风に
身をゆだねたまま
生けるものが
かすかな光を放ち消える
悠久の刻の中驱ける
さだめと绊

とりどりの色てりやきむぐ
炎の螺旋
果てしなく续いてく
はるかから受け継いだ光

めぐる因果の中
息が芽吹き
新たなる命が包む
この大地で
战い 交わる
全ての人たち
立ち上がり踏み出して
明日へ进みゆく
生けるものが
かすかな光で织りなす星
悠久の彼方まで
魂たちは歌う

とりどりの色たちがつむぐ
炎の螺旋
果てしなく续いてく
どこまでも流れゆく光

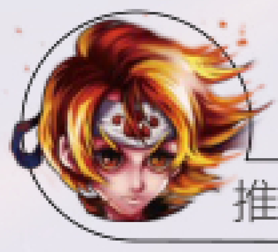
数不尽的颜色彼此交错
编织出螺旋的火焰
持续不断地进行燃烧
从远处继承而来的光芒将继续向前

天空塌落的那天
映入深邃眼眸
星光明日正在逐渐腐朽
这将会是无尽的夜晚
永恒的持续之中
静寂无声
无数的灵魂聚集在一起
发出微小的鼓动
灯火之星未曾减弱
光芒将给予迷途之人归所
在狂乱的疾风中
所有人委身而行
微弱的生命啊
释放出微弱的光芒以抵抗消失
奔驰在悠久的时光之中
那是不变的宿命与羁绊

数不尽的颜色彼此交错
编织出螺旋的火焰
持续不断地进行燃烧
从远处继承而来的光芒将继续向前

在因果之中不断轮回
崭新的气流萌生而出
新的生命正在孕育
笼罩着这片大地
战斗吧 交锋吧
所有的人汇聚于此
立即向前迈出一步
向着明天勇往直前
微弱的生命啊
交织出璀璨的繁星银河
直到悠久彼方的尽头
也会用灵魂不断歌唱

数不尽的颜色彼此交错
编织出螺旋的火焰
持续不断地进行燃烧
无尽的光芒将开拓四方


推荐

当任天堂各作和其他游戏的角色被强大的敌人一一消灭，惟一存活下来的是看似柔弱可爱的卡比。作为惟一的幸存者，卡比就是“全村人的希望”，为拯救所有人和世界而战！这便是《任天堂明星大乱斗 特别版》中“灯火之星”模式的基本背景，这个本作新加入的冒险模式不仅以一段精彩的CG作为开场，也让这首《命の灯火》被玩家们所熟知。这首歌曲的作词者正是本作的制作人樱井政博，考虑到这也许是樱井负责的最后一款“《任天堂明星大乱斗》系列”，歌词所传达出来的微小希望和汇聚光芒更让人感慨。对于卡比来说，能够存活下来并最终拯救所有人就是一个奇迹，而对于本作来说，“全员集结就是一个奇迹”！

秘密花园

在 2018 年下半年的众多游戏中，老玩家最有感情的还是《灵魂能力VI》。要知道制作人可是放出话来，说这代如果卖不好那就没下一代了。“《灵魂能力》系列”作为世界上最成功的 3D 刀剑格斗游戏，在全球玩家心目中都有崇高的地位。《灵魂能力VI》将时间线跳转《灵魂能力》初代，更是让老玩家无比怀念。借此机会，这期栏目就带大家一起回顾从系列首作《魂之利刃》开始便加入的 3 位元老级女性角色。

文：纱迦　　美编：雷普利

• 成美娜 Seong Mi Na

性别： 女
籍贯： 朝鲜/智异山
身高： 162cm
体重： 48kg
生日： 11月3日
血型： A型
使用武器： 斩马刀
武器名： 红雷
流派名： 成家式大刀术+棍法改良
人际关系： 父·成汉明 母亲、弟弟们皆病逝 师兄弟·黄星京



▲《魂之利刃》中的设定原案，幸好制作组最后选了最好看的方案。



▲《灵魂能力》中的 CG 造型。





▲▼《灵魂能力》对战准备画面的 1P 和 2P 造型。



▲《魂之利刃》中的原画，十分青涩的妹子。



▲《魂之利刃》片头 CG 中和父亲闹完别扭后的成美娜，当年这种水平的 CG 足以在玩家心目中封神了。



▲成美娜并没有在《灵魂能力Ⅱ》街机版中登场，后来移植到家用机时才加入，此为家用机版的原画。



▲《灵魂能力Ⅲ》中的CG造型。美版的CG造型稍有区别，脸部线条显得更加刚硬。



▲某卡牌游戏中收录的《灵魂能力Ⅲ》版成美娜插图。



▲《灵魂能力IV》和《灵魂能力 破碎宿命》中的CG造型。这一作的成美娜也是历代中最难用的，很多连续技都限定刀尖命中，十分坑爹。



▲成美娜在《灵魂能力IV》中的服装大改，服装颜色改为绿色，胸部服饰设计令人喷血。



▲最新作《灵魂能力VI》中的原画，可以说是集性感和可爱于一身。

• 多喜 *Taki*

性别： 女
籍贯： 日本/封魔之里
身高： 170cm
体重： 53kg
生日： 不明
血型： A型
使用武器： 两把忍者刀
武器名： 裂鬼丸、灭鬼丸
流派名： 梦想拔刀流
人际关系： 双亲、兄弟皆病逝，恩师·斗鬼



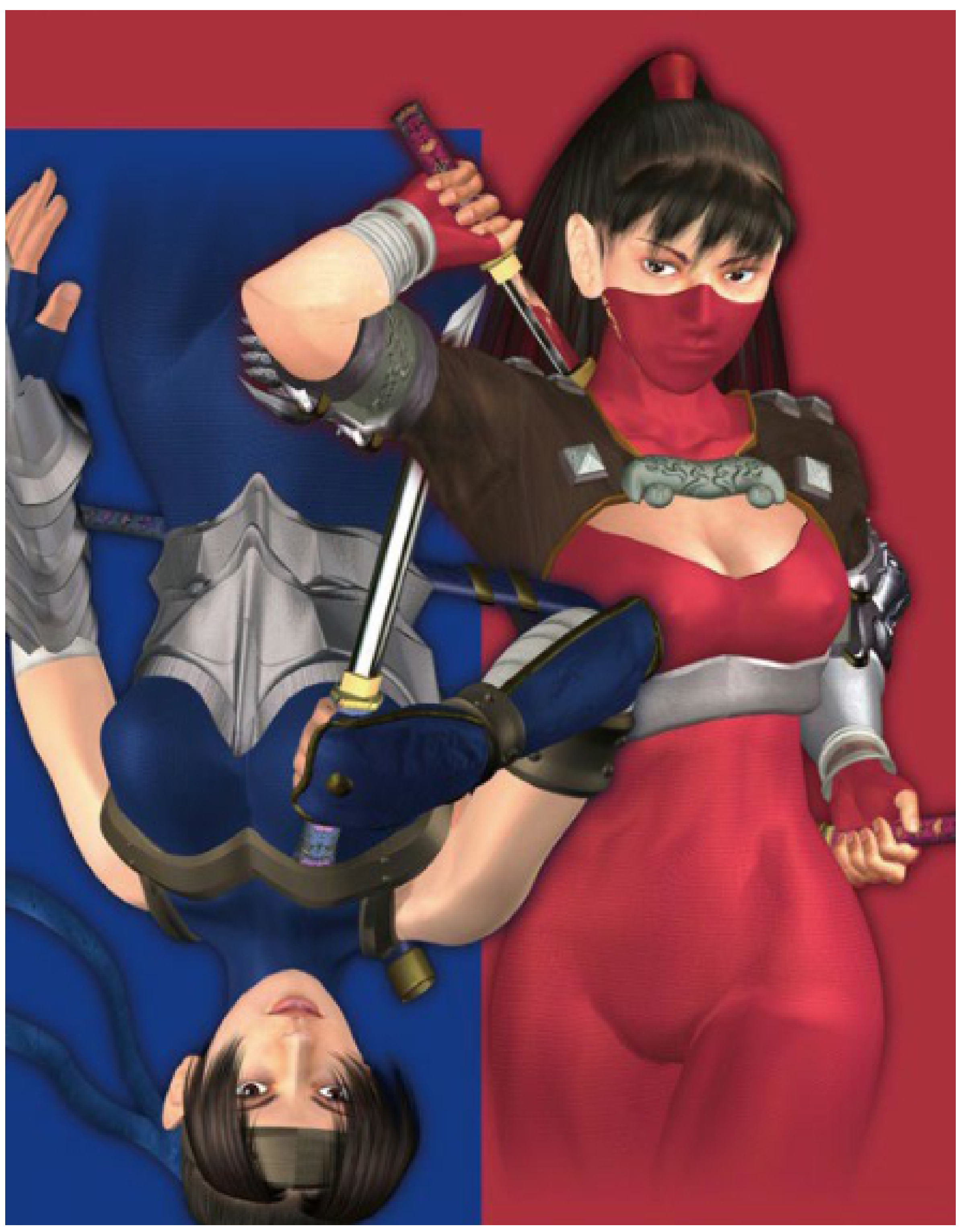
▶《魂之利刃》中的原画，除了《灵魂能力Ⅲ》外，这套服装基本没怎么改过。



▲《灵魂能力》中的三种造型合一。



▲《魂之利刃》片头 CG 中，多喜月下回首的一幕十分经典。当然小伙伴们更关注的是……



◀《灵魂能力》中的 CG 造型。这一作女性角色个个美如天仙，惟有多喜颜值大减，尤其是蓝色的 2P，简直不忍直视。



▲《灵魂能力Ⅱ》中的原画，胸前的凸起尤其令人注目。当年小伙伴们看到的时候简直惊呆了，其实这是多喜的最大特征之一，从《魂之利刃》开始就没变过。



◀《灵魂能力Ⅱ》中多喜的场地是樱花满开的上ノ伊城，该场地的BGM《Brave Sword,Braver Soul》是系列最为经典的BGM之一。



◀《灵魂能力Ⅲ》中多喜的造型变成了蓝色，并再次蒙面。



▲《灵魂能力Ⅲ》中的CG造型。颜值相比前两作有所提升。



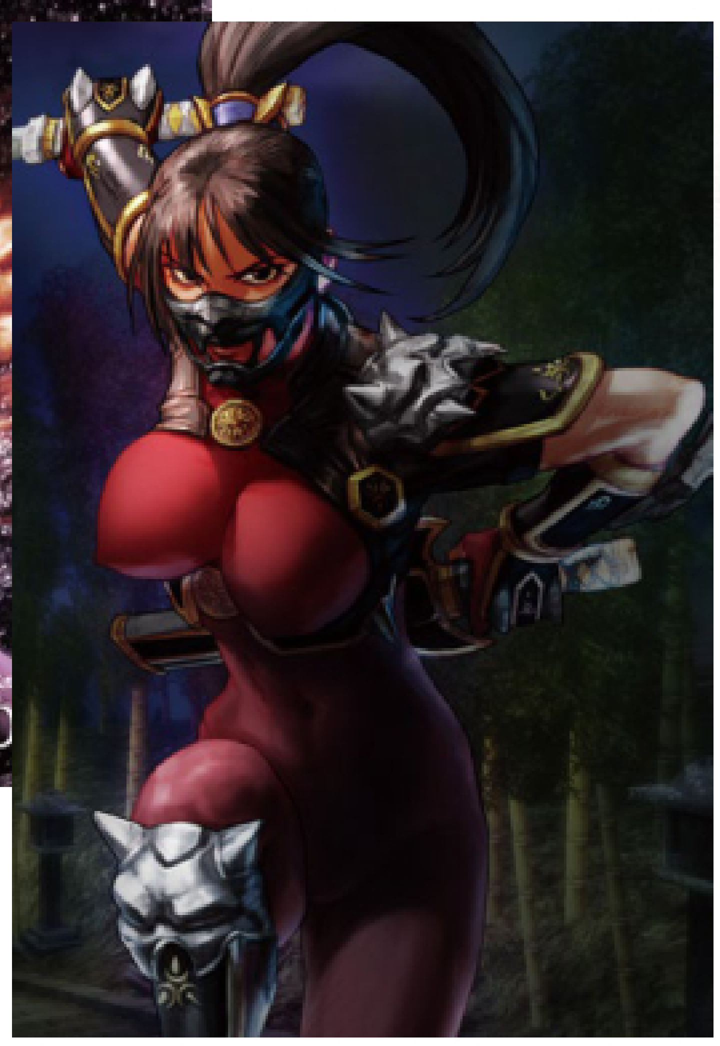
▲《灵魂能力IV》的原画，不仅回归了传统的红色紧身衣造型，而且去掉了面罩。

▼最新作《灵魂能力VI》中的原画。本作中多喜的最大特征是在发动特定招式时身上会出现神秘文字。



▲《灵魂能力IV》和《灵魂能力 破碎宿命》的CG造型。后来的《灵魂能力VI》其实和这个版本十分相似。

▼最后这张来自著名雷作——Wii上的《灵魂能力传说》，多喜的造型和2代相同，只是加回了面罩。





• 索非蒂亚 • 亚历山德拉 *Sophitia Alexandra*

性别：女
籍贯：奥斯曼土耳其帝国/雅典
身高：168cm
体重：秘密
生日：3月12日
血型：B型
使用武器：短剑&小盾
武器名：奥米加剑&麋鹿盾
流派：圣雅典娜流
家庭：父·阿克罗斯 母·妮基 妹·卡桑德拉 弟·路奇斯



▲《魂之利刃》中的原画，总体造型和《灵魂能力Ⅲ》类似。



▲《魂之利刃》说明书中的Q版造型，仅出现于此作。



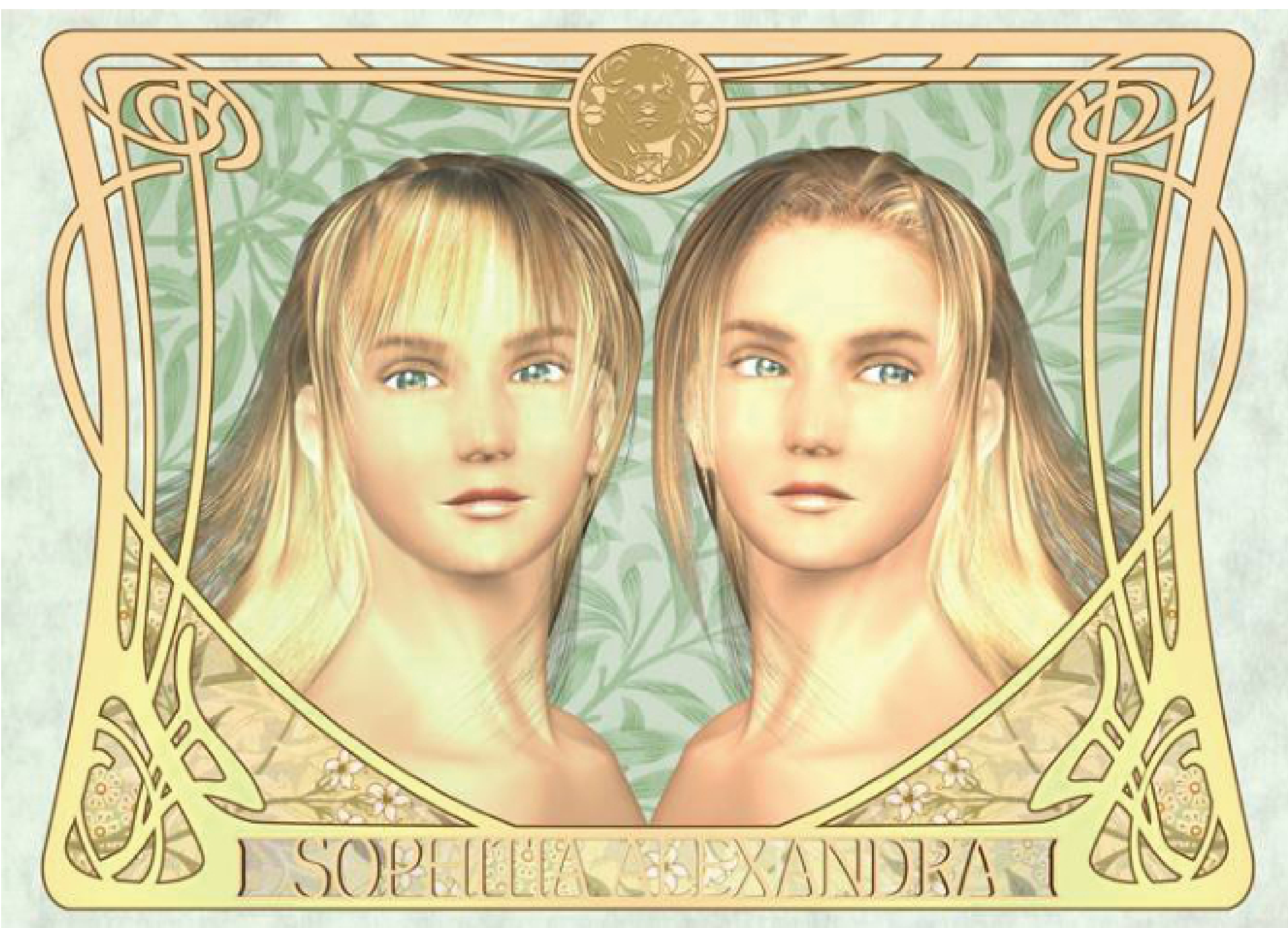
▲《魂之利刃》片头 CG 中索非蒂亚芙蓉出水的那一幕给小伙伴们留下了深刻印象。



▲《灵魂能力》中的 1P 设定集合。此作中索非蒂亚有 3 个造型，除了经典的蓝白 1P 造型外，2P 造型也极受好评。



▲《灵魂能力Ⅱ》中的原画。街机版中并没有收录索非蒂亚，然而在家用机版中她和成美娜一起回归。此作中索非蒂亚的设定基本照搬前作，比较偷懒。



▲《灵魂能力》中 1P 和 2P 的造型，这一作中的索非蒂亚可以用“风华绝代”来形容。



▲《灵魂能力Ⅲ》中的 2P 造型，端的是英姿飒爽。



▲《灵魂能力Ⅲ》中的CG造型。这个版本的颜值之高堪称历代之最，然而此图有官方欺诈之嫌，因为实际游戏中的面孔与其完全不符。



▲《灵魂能力IV》的原画。此作中索非蒂亚的服装结合了1代的蓝白和3代的纯白两种风格，十分强调胸部曲线。如果将图放大的话还能看到此刻她正在流泪。此图也是《游戏机实用技术》总第185期的封面用图。



▲最新作《灵魂能力VI》中的原画。造型是在经典的蓝白装外套了一层4代的白纱，脸部建模和4代类似，只是更加年轻。



■《灵魂能力IV》和《灵魂能力 破碎宿命》的CG造型。这个造型远不如原画设定那么“仙”。



■《灵魂能力 传说》中的原画。基本上采用2代的造型，只是由于时间线的关系脸部显得年轻了很多。

热片进行时

2018 年 8 月——12 月热映电影推荐

文：十大恶劣天气　编：余烬　美编：雷普利





我的间谍前男友

The Spy Who Dumped Me

从未接受过任何间谍训练，甚至连鸡都没有亲手杀过的屌丝青年，却因为阴差阳错，被强行绑上了拯救世界的战车。他们依靠贱兮兮的嘴炮、下三滥做派和“要你命 3000”系列武器的加成，将 007 们都惹不起的反派们全程吊打……这就是《王牌间谍》所开创的“贱谍片”。

《我的间谍前男友》就是一部和《王牌间谍》形成互文关系的喜剧片，它是后者的“女版”，更是后者的“威力加强版”。本片的主角是一对傻了吧唧的大龄女青年，也没有为她们安排一位实质意义上的大佬负责调教，误打误撞过程中的笑料自然更多。影片在铺垫完基本的人物关系之后，就直接进入了撒欢模式。

本片的看点，在于将小妞喜剧完美融入特工题材。视角在直女癌与直男癌之间切换自如，同时不断对二者进行调侃。在全程播撒密集笑点的同时，又完美符合当下的女权风尚。

上映日期：2018-10-19(中国大陆) / 2018-08-03(美国)
拍摄成本：4000万美元
票房：7532万美元　**IMDb评分：**6





黑色党徒

BlacKkKlansman

国内的吃瓜群众，经常对特朗普当选之后美国社会日益撕裂的趋势感到不解：一方面有自喻为“灯塔”的民主制度，一方面有压倒一切的“政治正确”，为何现实中的自由派和保守派就不能坐下来好好谈一谈，而是陷入了鸡同鸭讲，矛盾日益不可调和的恶性循环？

在去年的《逃出绝命镇》中，皮尔·乔丹就通过“黑皮白心”的荒诞故事，讽喻了当下以“白左”为主导的平权运动的虚伪。在获得黑色小说《黑色党徒》的改编权之后，乔丹请到了已经淡出影坛多年的黑人讽刺电影大师史派克·李担任导演，将这个“黑人打入 3K 党内部担任卧底”的奇葩故事搬上了大银幕。

斯派克·李这次没用苦大仇深的黑人视角去讲种族歧视，而是以相当娱乐化的形式去戏谑那段历史，也和《逃出绝命镇》形成了戏剧性的互文关系——同样是披着类型片的外壳，同样对美国种族问题有着一针见血的观点。在玩世不恭，乃至濒临脱线的疯狂文本的演绎之下，处处可见“老炮儿”斯派克·李对根深蒂固的美国种族问题的批判。

上映时间：2018-08-10(美国)
拍摄成本：1500万美元
票房：8856万美元　**IMDb评分：**7.8



摘金奇缘
Crazy Rich Asians

继《黑豹》之后，又一部让美国少数族裔群体弹冠相庆的电影粉墨登场了，它就是《摘金奇缘》。既没有漫威品牌的加成，投资仅有3000万，观众基本盘比例相对非洲裔也相去甚远……即便如此，这部全亚裔面孔的作品依然狂飙2亿多票房，成为美国岁末现象级的文化大事件，其女性卡司更是登上了《娱乐周刊》封面，荣获“年度娱乐人物”。

至于这部制作精良的华裔电影在中国大陆的票房扑街，也没有出乎意料。“流星花园”的故事穿上了好莱坞的衣裳，再搭配上各种文化差异梗，似乎应该是不错的卖点。然而在我们这些“土著”看来，本片的味道就犹如“左宗棠鸡”、“李鸿章杂碎”等等美式中餐。就像演员们的长相一样，看着是东方面孔，但他们无论是文化背景还是思维方式都和中国没有任何关系了。

即便如此，这部在北美和中国大陆表现判若两人的电影，还是值得我们进行“辩证性”的观赏。除了体验什么是“好莱坞华人面孔能见度的突破”以外，我们还可以感受到华裔在文化困境中的挣扎，深刻地认识到中华文化在国际领域的复兴之道，不应该，也不可能是通过嵌入西方人的叙事中去完成。



上映时间： 2018-11-30(中国大陆) / 2018-08-15(美国)
拍摄成本： 3000万美元
票房： 2.38亿美元　　**IMDb评分：** 7.1



阿尔法 狼伴归途
Alpha

“国产电影保护月”刚一结束，在门外排了老长一串队的猛片们便拼了老命往中国院线的荧幕上挤，在这些特效满天飞、爆炸声不绝于耳的爆米花电影中，《阿尔法 狼伴归途》又是最特立独行的一部。

在看《阿尔法》的时候，我们首先会想到《少年派》、《荒野猎人》、《奇幻森林》等等经典“人兽”电影。相对老虎、狗熊等等猛兽，《阿尔法》拥有一个生物学意义上的宏大命题——既然狗是从狼进化而来，那么后者这种凶残狡诈的动物，到底是如何变成人类忠实朋友的？

影片的故事发生在两万年前的冰河世纪，那时候没有“狗”这种生物，即便是人类，也刚刚产生了文明的萌芽。在一次集体狩猎中，部落首领之子科达遭到狼群袭击。在严酷的生存环境下，他和受伤的狼从敌视、防备，到后来的信任和互助，构成了故事的主线脉络，一切看似都在观众们的意料之中。

关于汪星人的故事总是能够赚到不少眼泪，而本片的切入点，却和《忠犬八公的故事》、《导盲犬小Q》式的温情脉脉截然不同。《阿尔法》不仅讲述了一场少年与狼的史前冰川奇遇，还戏剧化地呈现了狗最初的驯化过程。有网络评价本片是一部“低配版荒野猎人”，这是因为对抗自然只是本片辅线，导演真正想表达的是“陪伴”这一主题。人与狗的相知相守，本来就跨越了种族与地域的界限，而这份爱一开始的青涩模样，就藏在这部作品中。

上映日期： 2018-09-07(中国大陆) / 2018-08-17(美国)
拍摄成本： 5100万美元
票房： 8116万美元　　**IMDb评分：** 6.5



22 英里
Mile 22

《22 英里》一度被我们认为是一部小成本的枪战电影，至于“CIA 特工押送污点证人”的故事，听起来也没有什么新意。直到看到正片之后，观众们才发现自己被官方剧情摘要、海报和预告片成功骗过……

本片的格局，看似压缩在分属中情局和敌对势力的两个“脏活”小队之间的交锋中，然而大家绝对想不到，每一颗子弹，背后竟隐藏着大国博弈。

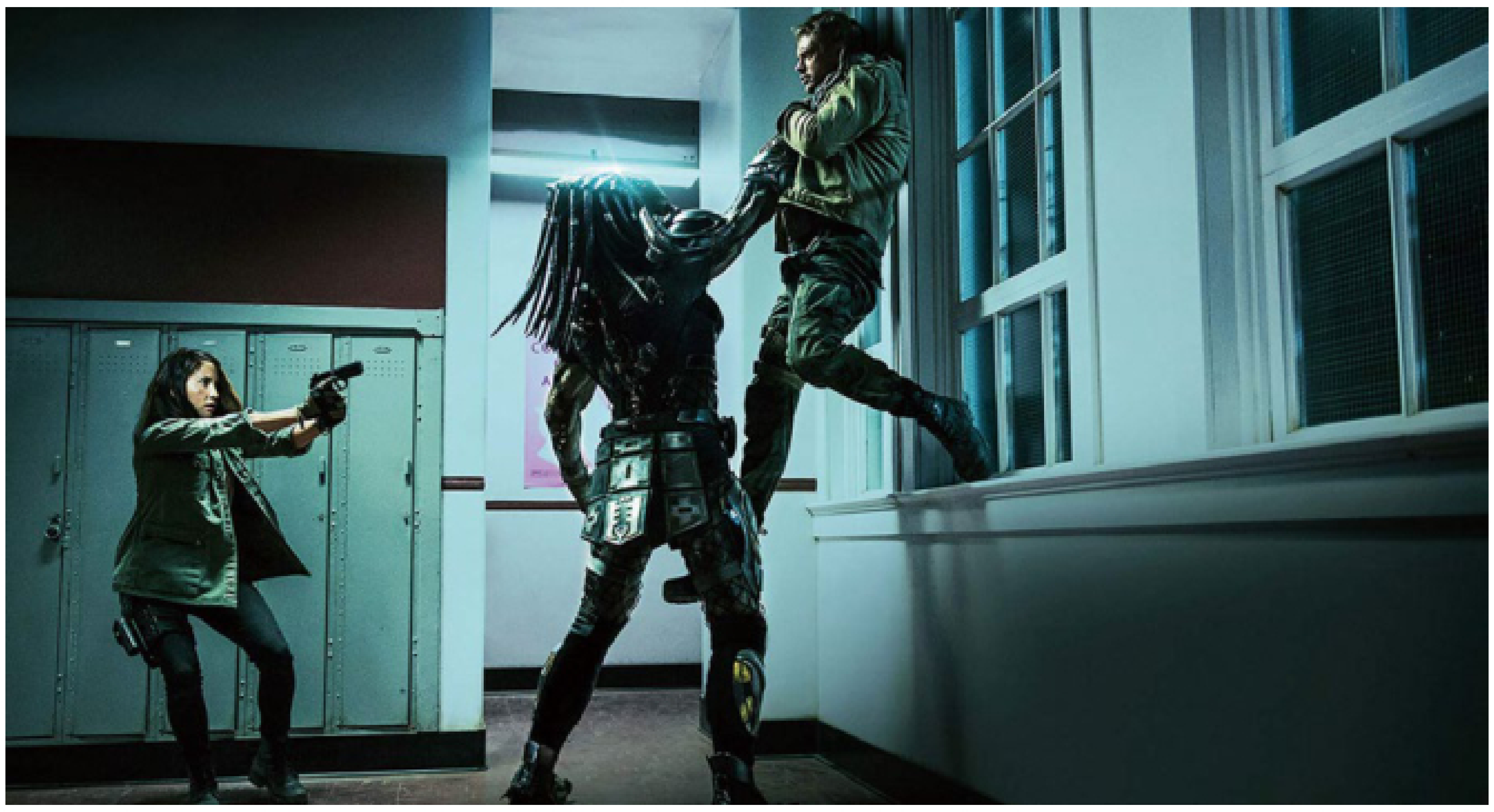
本片的动作风格，也完全抛开了好莱坞的路数。导演彼德·伯格非常痴迷印尼新派动作电影，这次他不仅全面克隆了后者“快、准、狠”，而且还请到了印尼打星伊科·乌艾斯加盟。至于故事，干脆就直接搬到一个虚构的东南亚国家中，无论是公路追杀、狭窄空间内的肉搏、十面埋伏的危机气氛，都很有《突袭》的风范。所有的演员也个个如同打了鸡血一般，抛开了价值观和个人情感，拿出了不消灭对方誓不罢休的劲头，在通向目的地机场的这 22 英里的途中杀得天昏地暗，看得人心惊肉跳。

在凌厉的剪辑和招招见血的战斗场面之外，本片却拥有一个精致的剧本，伏笔和反转就埋藏在信息量极大的画面之中。导演完全没有照顾到普通观众的欣赏能力，靠着打破动作片的常规，来实现政治惊悚片的反类型化呈现。



上映日期： 2018-08-17(美国)
拍摄成本： 5000万美元
票房： 6631万美元　　**IMDb评分：** 6.1





铁血战士
The Predator

铁血战士被公认为大银幕上最酷的宇宙猎人形象，甚至电子游戏中外星武士的设定，多多少少都有着“铁血”的影子。然而不可否认的是，诞生于B级电影的铁血战士，的确没有多少内涵可挖。高度符号化的这一角色，再加上同样公式化的情节，也使得续集的确很难有发挥的空间。

2018年版的《铁血战士》号称是一部重启之作，福克斯对此花了不少血本。《钢铁侠3》的导演沙恩·布莱克和御用编剧弗雷迪·德克的到来，为原本干巴巴的世界观增加了不少营养。8800万的投资虽然不算多，但也称得上是系列史上最高预算。

可以看得出来，福克斯想通过这部重启之作，像《普罗米修斯》之于“《异形》系列”一样，把原本留白过多的世界观架构先搭建起来。只是由于预算实在有限，很多想法也只是点到为止，导致情节过度生硬，剧情东一榔头西一棒子，无用的搞笑桥段过于频繁。与其这样冒充大片，倒不如继续拍成一部虐杀题材的B级片，也许这样更能消费老观众的情怀。

上映日期: 2018-10-26(中国大陆)/ 2018-09-14(美国)
拍摄成本: 8800万美元
票房: 1.61亿美元　　**IMDb评分:** 5.5



一个小忙
A Simple Favor

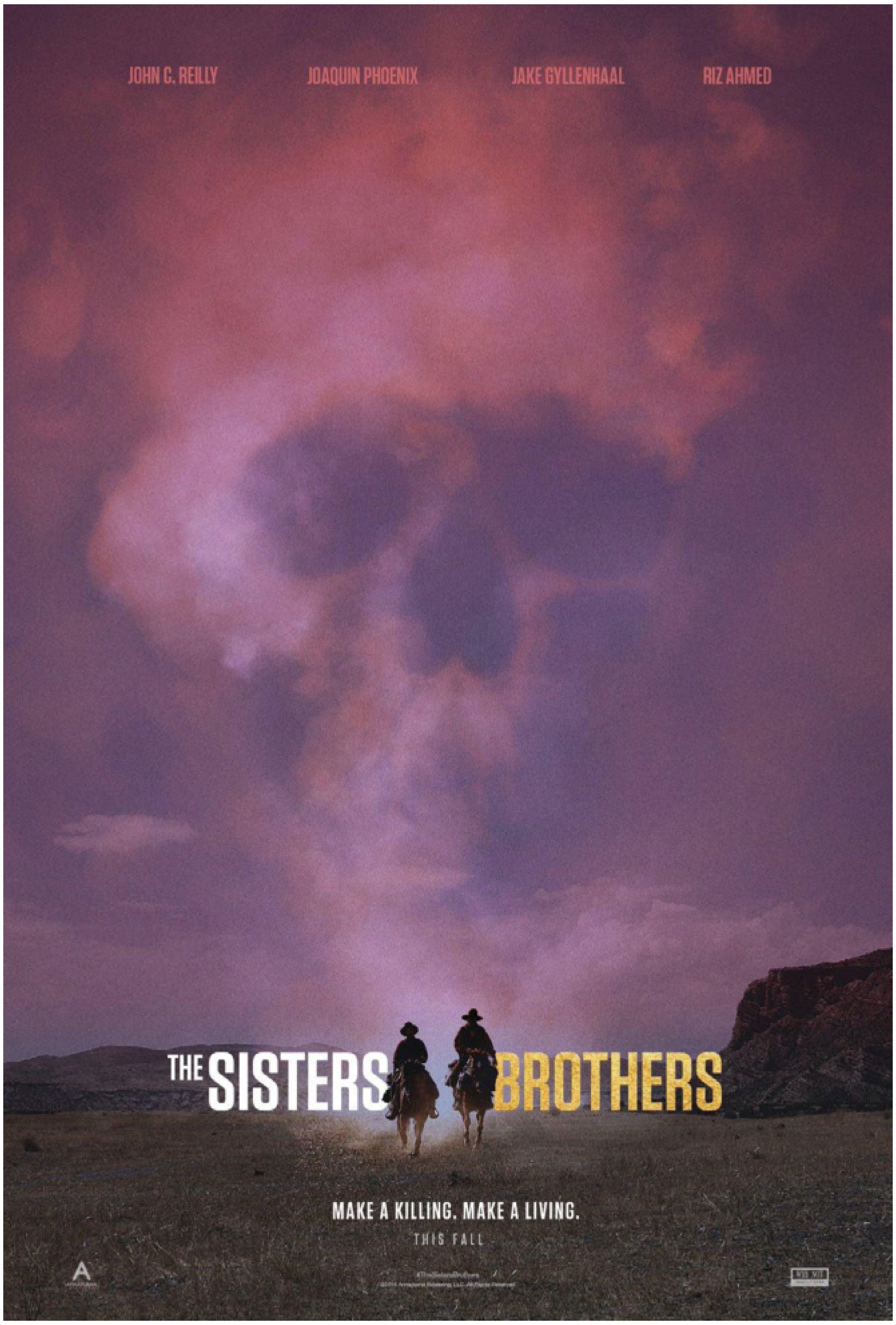
《一个小忙》改编自达希·贝尔的同名惊悚小说，故事从开头就有一股《消失的爱人》的味道：单亲妈妈史蒂芬妮和中产家庭主妇艾米丽是一对无话可谈的闺蜜，然而随着其中一人的神秘失踪，一团和气迅速转为了两个绿茶婊之间的相爱相杀，活脱脱一出美版《甄嬛传》。

和《消失的爱人》等等家庭题材黑色惊悚片类似的是，《一个小忙》充斥着秘密和线索，爱情和背叛，谋杀和复仇。本片的真正看点，在于女性电影所特有的皎洁与轻盈，导演试图用喜剧方式处理这个悬疑故事，让影片节奏明快，表演增添趣味，反转亦出人意料，在同类题材作品中绝对算得上一股清流。

执导这部“惊悚玛丽苏”电影的保罗·弗雷格，是如假包换的抠脚大汉，但身为老司机的他对女性心理的把握，其实一点也不比女导演们差。虽说这是女主们智力和情绪操纵的游戏，借着黑暗面洞察人性迸发智慧，男人们在其中只能沦为花瓶。然而在伸张女权的同时，本片还借助大量的暧昧台词和香艳镜头，给大老爷们提供了变相窥探女色的机会，真可谓是两头讨好，一举两得！

上映日期: 2018-09-14(美国)
拍摄成本: 2000万美元
票房: 9485万美元　　**IMDb评分:** 7.1







希斯特斯兄弟

The Sisters Brothers

诞生于上世纪 30 年代的西部片，到了 60 年代时已经日薄西山，由盛转衰的原因并不难理解——观众们早已对牛仔、警长、匪徒和印第安人们的纷争审美疲劳了。西部片迎来的第二春，很大程度上是“境外势力”作用的结果。意大利导演莱翁内的《镖客三部曲》和《往事三部曲》，将上述传统符号放在了大时代的洪流中，把西部片的叙事基调从观众们早已习以为常的“西部之谜”，转入更有时代意义和人文色彩的“西部之死”。

继“通心粉西部片”之后，又一个欧洲导演进行了新类型西部片的概念化尝试。《希斯特斯兄弟》是法国导演雅克·欧迪亚的第一部英语片，它讲述的是一对杀人不眨眼的亡命兄弟在淘金浪潮中传奇经历。故事的走向完全不符合西部片的气质，人物的温情抉择闪耀着法国导演所崇尚的人文关怀和浪漫情怀，将“反类型”做到了极致。故事摒弃以往的正邪对决，转而通过呈现西进运动中，资本积累对人物思想的冲击，用另一种方式完成了对西部类型片中宏大时代感的营造。相对纯血西部片对快马神枪的演绎，这部法式西部片中更多的是俏皮与温情。反高潮、反套路的情节设置，不仅对西部片进行了重新解构，而且也人觉得回味悠长。

上映时间： 2018-09-21(美国)
拍摄成本： 未知
票房： 1046万美元　　**IMDb评分：** 7.2



华氏 119

Fahrenheit 11/9

迈克尔·摩尔常被称作“资本主义的弃儿”，这位坚持“我为人民鼓与呼”的导演，始终关注社会热点，用摄像机进行着正义的呐喊。从本片的片名不难看出，这是一部矛头直指特朗普的批判电影——119 所指的 11 月 9 日，正是这位被左翼人士们没日没夜批判的话题总统的胜选日。

怼川普，已经成为了美国，乃至是世界范围内的某种政治正确。瞧，这个没有半点总统像儿的总统，不仅浑身上下充满了话题性，他的各种奇葩言行，也给纪录片导演们提供了无数的素材。然而和当年《华氏 911》中对小布什火力全开的批判基调不同的是，迈克·摩尔的这部新作对最高领袖表现出来的，更多是一丝不屑。

或许在这位老愤青看来，特朗普是美国当下日益严重的社会问题的产物，而不是这些愈发显得不可调和的矛盾的代表，因此拿这个口无遮拦的老小子开涮，完全是在浪费自己的时间。所以这一次，摩尔大叔在痛骂将特朗普推到台面上来的共和党以外，还将不知体恤民情，只知道一味忍让退让的民主党建制派批判了一番，并且最终在美国人民的灵魂深处画上了一个大大的问号——为什么你们会不可思议地选出了一个让自己不可思议的总统？



《华氏 119》依然延续着《华氏 911》中鲜明的政治观点，从某种意义上来说，摩尔这一次的政治观点更加让人恐惧——这一次出问题的不是个别的政治人物，而是整个美国的政治体系。

上映时间： 2018-09-21(美国)
拍摄成本： 未知
票房： 665万美元　　**IMDb评分：** 5.8





老人和枪

The Old Man and the Gun

上映日期： 2018-09-28(美国)
拍摄成本： 未知
票房： 1286万美元　**IMDb评分：** 7.2

在时间面前，任何人都是平等的。衰老是自然规律，是自然界的新陈代谢，身体机能的逐步退化是不可逆转的。然而，就像《老人与海》中的那位渔夫一样，任何人在垂垂老矣的时候，都可以坚持永不言弃的内心。

《老人与枪》的剧本改编自真人真事，罗伯特·雷福德饰演的这位老年抢劫犯，其原型人物一生中因抢劫罪十八次被捕，每次进班房之后都能够越狱成功，然后继续自己未经的事业……然后不断地重复此前的过程。

那位“活到老抢到老”的老惯犯的犯罪动机，我们不得而知，但在导演大卫·络维看来，老人与枪，就像老人与海一样，既固执，又有着极致的浪漫主义。

影片中的这位可爱老头每次抢劫，都刻意避免造成人员伤亡，不使用致命武力，微笑自始至终挂在嘴角，从内心深处享受这个过程，让本该紧张的抢劫戏变得就像下午茶一样慵懒而稀松平常。

和《赤焰战场》、《三个老枪手》为代表的“老头动作片”的戏虐夸张味道截然不同，本片弥漫着一股优雅从容的绅士风范。近年来，“夕阳红动作片”越来越多，这和现代社会的老龄化趋势也密不可分。其实，即便让一群老胳膊老腿干起杀人越货的买卖，也不一定只有靠各种反差萌强行搞笑这一条路可走。据传本片据说是雷德福的谢幕之作，因此他的影迷们也可以从故事细节中解读出不少双重意味。





毒液 致命守护者

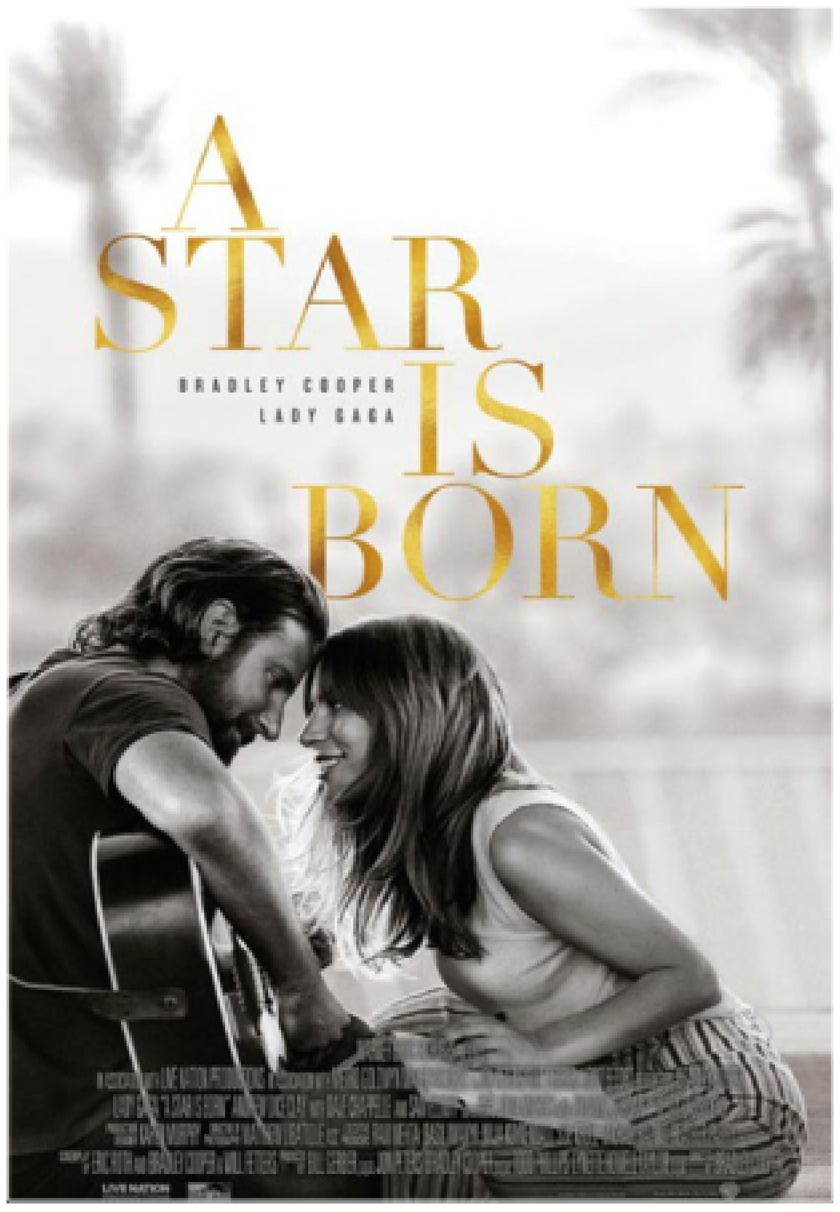
Venom

上映日期： 2018-11-09(中国大陆) / 2018-10-05(美国)
拍摄成本： 1亿美元
票房： 8.53亿美元　**IMDb评分：** 6.9

在“《蜘蛛侠》系列”中，毒液是蜘蛛侠的头号死敌。作为一种非实体存在的外星生命形式，它需要一个寄生对象，其中著名的几任宿主有死侍、彼得·帕克、埃迪·布洛克。这部《毒液》，讲的就是“汤老湿”饰演的 Loser 记者埃迪·布洛克的“毒液起源篇”。

有人说，超级英雄的变身套路无外乎两个——富人靠科技，穷人靠变异。毒液的另类之处，就在于走的是寄生路线，在保留自身和宿主人格的时候，还可以进行融合互补。以往大银幕上的超级英雄们，太过于英俊潇洒，伟、光、正，神性大于人性，后来编剧们也开始着力打造他们的人性化特质，并且开始了剑走偏锋的尝试，就像毒液这种怪、蠢、贱、萌、毒互生共存的角色，不仅让我们眼前一亮，而且早已烂大街的屌丝逆袭故事，在全新模式的演绎下，依然可以让观众们看得津津有味。

越来越纠缠于“大格局叙事”的超级英雄电影，同质化的倾向也愈发严重，往往会给人带来臃肿、冗长的观感，很难打起精神。在这样的大背景下，《毒液》可以称得上是“《漫威》系列”最另类、最大胆的一次尝试。它也许在情节架构上没那么工整、部分转折的逻辑上也存在漏洞，但的确是今年漫威格调最轻、节奏最快、爽度最高的一部作品。





一个明星的诞生

A Star Is Born

《一个明星的诞生》是华纳旗下影响了数代人的 IP，它的第一部要追溯到遥远的 1937 年，此后在 1954、1976 和 2018 年三次登上大银幕，每一次的翻拍都能戳中流行文化人的泪点。

早在三年前，华纳就有翻拍本片的计划，最初请到了“东木”爷爷担任导演，碧昂斯饰演女一号，但途中生变。随着两位大腕的推出，项目也被搁置。直到布莱德利·库珀接收之后才重新启动，他同时身兼主演、制片人、联合编剧和导演四个角色。Lady Gaga 的加盟，也让本片的星光指数爆表。通过当下大热的文化偶像的引入，本片的故事更具说服力，同时还能欣赏到歌坛天后的本色演出。

一个试图做导演的演员，和一个试图做演员的歌手，就在这部音乐爱情电影中擦出了灿烂的火花。

上映日期: 2018-10-05(美国)
拍摄成本： 3200万美元
票房： 3.76亿美元　**IMDb评分：** 7.2



皇家酒店谋杀案

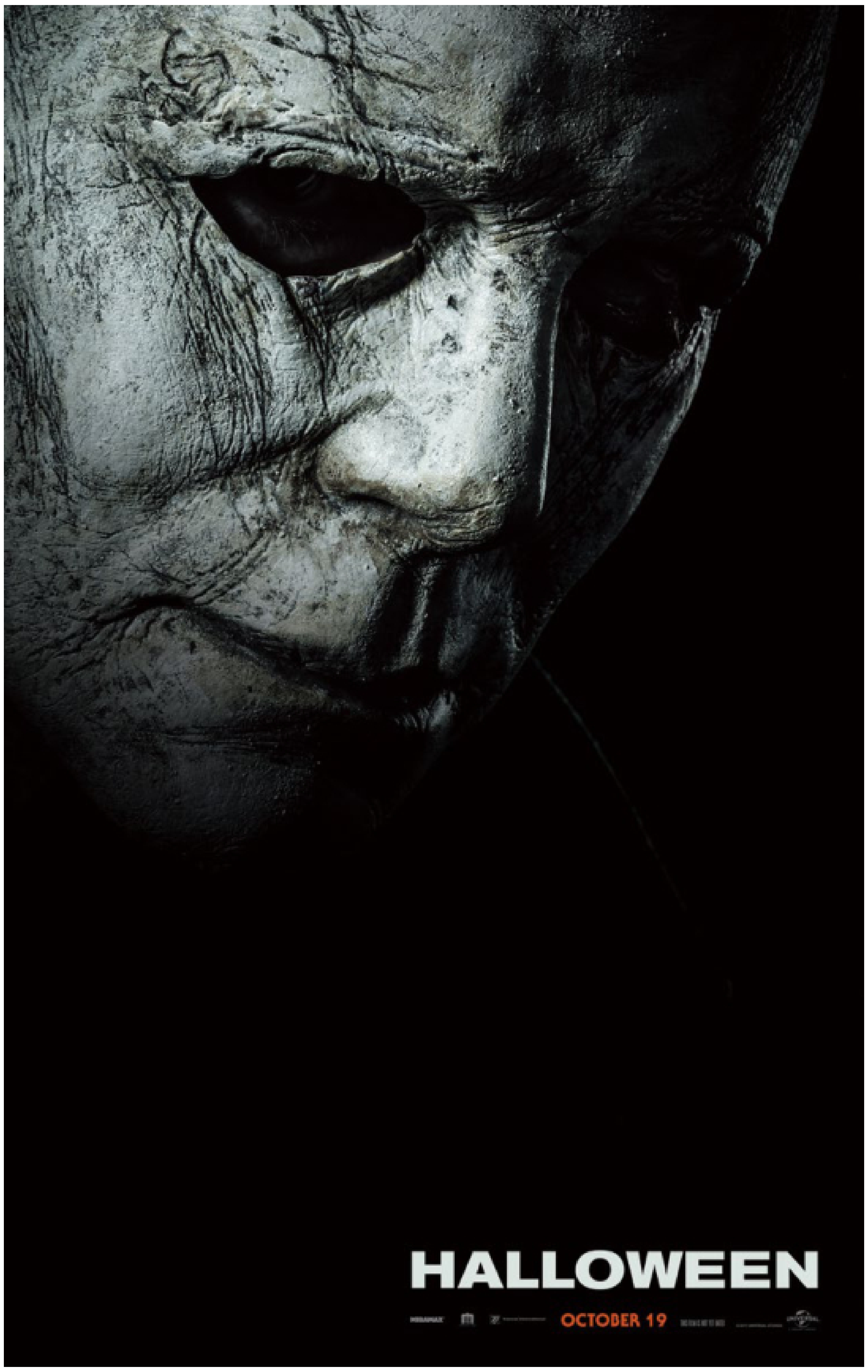
Bad Times at the El Royale

上映日期: 2018-10-12(美国)
拍摄成本： 3200万美元
票房： 3155万美元　**IMDb评分：** 7.4

60 年代，七个心怀秘密的陌生人，在一个拥有黑暗历史的皇家酒店相遇。由《林中小屋》导演鲁德·高达带来的这部悬念片，在拥有精巧构思和缜密结构的同时，还将上世纪 60 年代的美国文化浓缩进了封闭空间之中。

几个毫不相干的住客，在话痨过程中居然挖掘出了同期的政治和文化线索。毒品、摇滚乐、邪教组织、政治丑闻、越战、民权运动、肯尼迪刺杀案、种族斗争……所有属于那个年代的标志性元素，都被集中放在了这个与世隔绝的小社会中。在这样迷茫的时代环境下，不免有许多身分、道德和生命价值观迷失的人。于是乎，我们就看到了初出茅庐的联邦探员，患有创伤综合症的越南退伍兵，郁不得志的黑人女歌手，记忆衰退的假神父，还有跟随邪教头目的姐妹花，在位于两州边界处的酒店中发生了剧烈化学反应。







月光光心慌慌

Halloween

不得不承认，人类在位于安全角度窥视血腥暴力行为的时候，总会产生一种原始的快感。因此，拒绝节操的美式恐怖片中从来都不缺乏面具杀人狂的存在，而《月光光心慌慌》，又是一切面具杀人狂的老祖宗。

1978 年，约翰·卡朋特第一部《月光光心慌慌》问世后，接连诞生了九部续集。其质量急转直下，创作班底们也陆续离开了这个团队。40 年后，这个经典 IP 又一次以“重启”的姿态出现，与之前不同的是，这部续集完全抛开了此前乏善可陈的九部续作，而是将故事紧接第一部。在原班人马全面回归的阵容加成之下，这个经典 IP 的重启不仅是对卡朋特恐怖电影的一次回顾，也是这四十年来美式硬核惊悚电影的巡礼。

2018 版《月光光心慌慌》充满了复古和硬核的味道，它根本不玩心理暗示，直接就把硬桥硬马的杀人场面呈现到玩家眼前。为了唤醒美式血浆片老司机们久违的心跳感觉，新作把时间线尽可能压到最短，同时不削弱主角们的战斗力，让血浆和屠杀一个不少，故事和场面一个不落。

上映日期： 2018-10-19(美国)
拍摄成本： 1000万美元
票房： 2.53亿美元　　**IMDb评分：** 7

冰海陷落

Hunter Killer



和老当益壮的连姆·尼森相比，杰拉德·巴特勒这些年也一直在专注于“拯救”，不过和“辛德勒”不同的是，他要救的人物必须是国家元首级的。这一次，他的口味更大了。

还记得著名潜战电影《红潮风暴》的片头字幕吗——世界上最有权势的三个人，分别是美国总统、俄国总统和战略核潜艇的舰长。在救腻了美国总统之后，巴特勒这次准备在《冰海陷落》中把后面这两位给一块救了。

本片故事的脑洞比过去的《白宫陷落》、《伦敦陷落》还要大，它讲述俄国发生政变，叛军不仅囚禁了现任总统，而且还意图攻击一艘正在执行巡航任务的美军潜艇，以挑起第三次世界大战。它的格局和场面，要比过去任何一部“陷落系”电影都要大，同时具备了《U-571》中狭小空间下的紧张感，和《勇闯夺命岛》的激烈火爆。虽然故事经不起推敲，但好歹动作场面在线。在电影市场的传统淡季里，相信本片能够提供解闷的功效。



上映日期： 2018-10-26(美国)
拍摄成本： 未知
票房： 2841万美元　　**IMDb评分：** 7





蜘蛛网中的女孩

The Girl in the Spider's Web

这部《蜘蛛网中的女孩》，被广泛认为是《龙纹身的女孩》的续集，实际上，这两部作品的真实关系，绝非“续集”那么简单。

《龙纹身的女孩》改编自瑞典作家史迪格·拉森“千禧年三部曲”中的第一部同名作品，其余两部分别是《玩火的女孩》和《直捣蜂窝的女孩》，三本书均为亚马逊畅销书籍，深受北美读者的喜爱。2011 年，《龙纹身的女孩》被搬上了大银幕，电影由大卫·芬奇执导，丹尼尔·克雷格和鲁妮·玛拉主演，全球共斩获 2.3 亿票房。

至于《蜘蛛网中的女孩》的小说原著，则是拉森去世后 11 年，由大卫·拉格朗兹续写的作品。两年前，导演费德·阿瓦雷兹斥资 4300 万美元拍摄本部续集，女一号也换成了英国青年女演员克莱尔·芙伊。由于狗尾续貂出来的“原著”的质量实在太差，因此电影干脆重写了整个故事，而且也从第一集的黑暗冷峻风格，直接跳跃到了北欧版的《谍影重重》。

如果你中了电影营销的圈套，真的把本片看作《龙纹身女孩》续作的话，那么看罢本片后无疑会大呼上当。若是单纯作为动作爽片去欣赏的话，应该能找到不少乐子。

上映日期：2018-11-09(美国)
拍摄成本：4300万美元
票房：3392万美元　　**IMDb评分**：6.1





霸主

Overlord

上映日期：2018-11-09(美国)
拍摄成本：3800万美元
票房：4110万美元　　**IMDb评分**：7.1

关于纳粹黑科技的传说，一直都是影视和 ACG 中的热门选题。然而相对《重返德军总部》、《COD》中“纳粹丧尸”模式的火爆，相关题材在大银幕上的境遇就要惨淡许多，无论是《钢铁苍穹》还是《死亡之雪》，基本都是以独立小成本制作的形式，在邪典电影的小圈子里面流行。

J·J·艾布拉姆斯准备用一部“纳粹丧尸”电影，来打破这种局面。在这部《霸王》中，一群孤立无援的盟军伞兵误入德国生化实验基地，在丧尸巢穴中杀出升天。本片是这位擅长创造新概念的制片人的首部 R 级电影，由于预算仅有 3000 多万美元，他索性放弃了关于战争、人性等等宏大命题，甚至没有将本片强行加入自己炮制出来的“科洛夫宇宙”，目标直指 B 级血浆片的暴爽本色。正因为这份纯正，带来的娱乐性也是无与伦比的强烈。

本片的成本不到 2018 年的《铁血战士》的一半，然而却创造出了足以完爆后者的视听效果，这足以证明匠心才是决定一部 B 级电影质量的关键——即使兜里没有揣多少钱，即便剧本短到就剩下了几张 A4 纸，只要用心构思每个桥段，总能拍出值得观众脱帽致敬的作品来。



蜘蛛侠 平行宇宙

Spider-Man: Into the Spider-Verse

上映日期： 2018-12-21(中国大陆) / 2018-12-14(美国)
拍摄成本： 9000万美元
票房： 6295万美元　**IMDb评分：** 8.8

没有人会想到，索尼在 2018 年度影坛的收官阶段，用一部《蜘蛛侠 平行宇宙》，同时挑战了漫威和迪士尼在超级英雄与卡通电影领域的霸权。

我们应该知道，蜘蛛侠电影在过去的十年时间里拍了三部，班底也经历了三次换血，但“重启”并未救活这个品牌，反而使得大家对彼德·帕克的故事感到厌倦。这一次，索尼用 3D 动画电影的方式，再次重启了蜘蛛侠电影，让迈尔斯和从其它平行宇宙中穿越而来的彼得、女蜘蛛侠格温、暗影蜘蛛侠、潘妮·帕克和蜘猪侠集结成团，让六位蜘蛛侠首次同框大银幕，对抗蜘蛛侠宇宙最强反派。

电影故事的主线仍是围绕小黑蛛迈尔斯·莫拉莱斯的成长展开，对超级英雄本身的困局和危机也有涉及。其他 6 个来自不同宇宙的蜘蛛侠，性格各具特色，且画风各不相同。副标题虽然是平行宇宙，但本质它还是一个起源故事，将观众带回了漫画书的世界。

电影的画风和迪士尼、蓝天工作室等好莱坞主流动画电影大相径庭。索尼不仅率先将漫画中平行宇宙的概念引入到蜘蛛侠电影中，且以一种通俗易懂的形式为观众阐述和展现。在视觉风格上将“漫画”元素都放大到了极致，构图、分镜、对话框、字体设计、打破第四面墙等等技法一应俱全，完全就是一部动起来的漫画书。



现已上市

怀旧玩家 VOL. 2

1+2 优惠套装 UCG商城热销中

UCG 20周年纪念 特别企划

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

焦点特辑

◎ CAPCOM百万销量游戏纵览
CAPCOM失落名作系列回顾

包括《吞食天地》、《快打旋风》、《洛克人X》、《恐龙危机》、《鬼武者》等经典游戏的详尽回顾

◎游年芳华
游戏秘史——《生化危机1.5》深入研究

◎光盘收录
《鬼武者1·3》幕后制作花絮

◎复古专栏
全新栏目：硬件道场
CAPCOM的街机帝国之魂——CPS系列基板回顾

全彩大16开
160页/105克铜版纸
+DVD光盘

定价 38元



掌机王PLUS

第十辑重磅出击！

VOL. 10

全彩大16开208页+DVD光盘

精灵宝可梦Let's Go! 皮卡丘/伊布 中文版
美妙世界 最终混音版 中文版

异度神剑2 黄金之国伊拉（中文版）
路易吉的鬼屋・世界树迷宫X
八道旅人 and more...

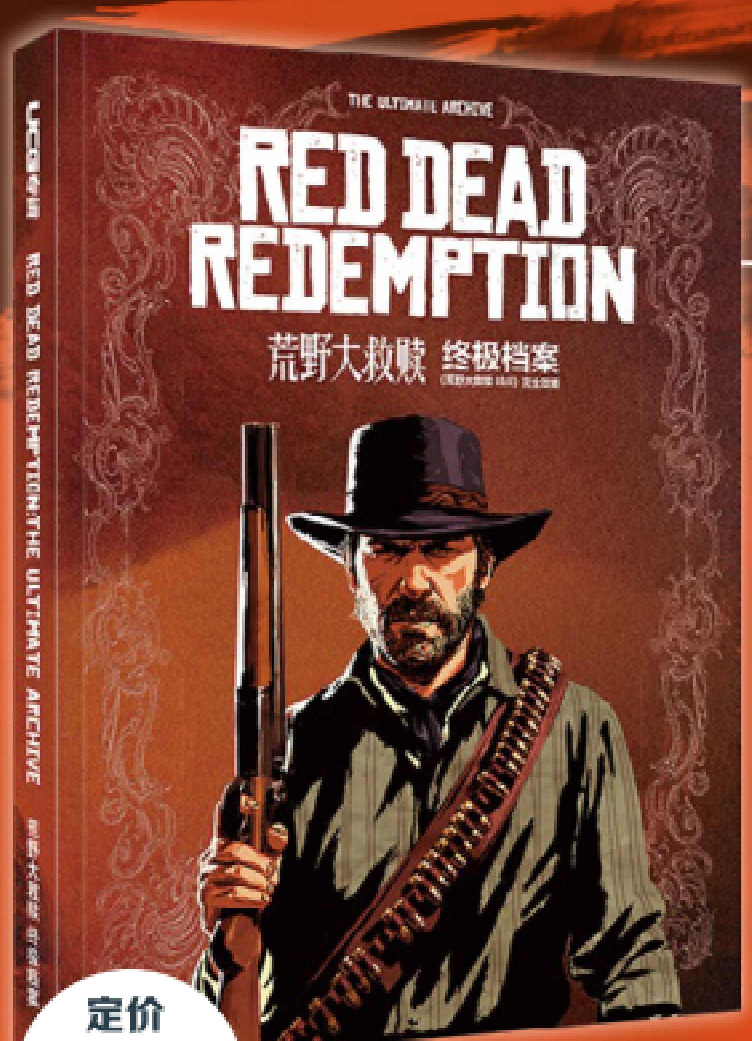
・附赠・
《宝可梦Let's Go 皮卡丘/伊布》冒险手册
*可放置于游戏盒内收藏



现已上市

定价 48元 包邮

淘宝端扫码购买



荒野大救赎 终极档案

现已上市

● 《荒野大救赎2》

中文版完全攻略，包括但不限于：完全地图、故事任务全金牌、荣誉任务、陌生人任务、全生物资料、全收集、100%完成度指南、彩蛋&小发现。

● 《荒野大救赎1》

完全攻略，包括DLC，对应英文版，帮助玩家溯本回源。

● 《荒野大救赎》系列回顾+开发商介绍，全球媒体评价汇总，西部文化探讨，游戏幕后故事等

全彩大16开 240页

由《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》原班人马倾情打造

定价 78元 包邮

淘宝端扫码购买

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏人

2018.12
Vol.
69
UCG



【特别企划】足球游戏的十大魅力“组件”
【电影评台】热片进行时——2018 年 8 月 -12 月热映电影推荐
【游戏剧场】在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（八）
【游戏剧场】《旅人们的回忆 · 中》——《八道旅人》剧情小说第二辑

更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn
UCG专辑 进击 光盘定价：28元
本手册随盘附赠不能单独销售